AMSTRAD CPC - AMIGA - ATARI ST PC - SPECTRUM - NINTENDO - SEGA

MEGAOCIO

Año IV
N.º 36
Abril 1992
P.V.P.:
400 Ptas.

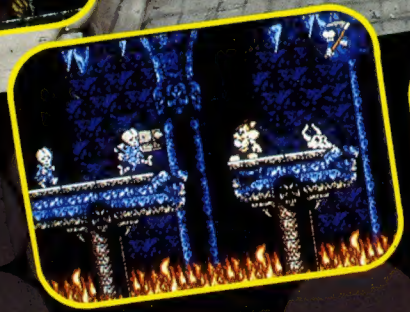
TITUS the FOX

A Marrakech ida y vuelta

Andando, en patinete y sobre tu alfombra voladora te lanzarás a la búsqueda de Foxette, tu novia, prisionera en el tórrido desierto del Sáhara.

To Marrakech and Back

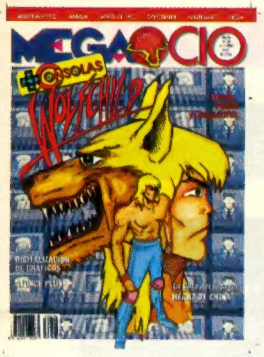
PANTALLAS 16 BITS



LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid.

Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC c/ Arco Iris, 75
Tels. 456 49 08 / 09 Barcelona.



MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Num. 36

NOTICIAS 4

Las últimas novedades

CHIP 8

ATONCE PLUS
Emulador AT 16Mhz para Amiga.
GOLDEN EAGLE
Cómo hicieron las animaciones.

JUEGOS 14

Wolfchild, Advanced Tennis, Alien Storm, Lone Wolf, Last Battle y Cruise for a Corpse.

CONSOLAS 33

Noticias
Juegos Nintendo: Guerrilla War, Iron Tank y Kick Off.
Juegos Game Boy: Jordan vs Bird y Snow Brothers.
Neo Geo:
Ghost and Pilots.

POKES, TRUCOS Y CARGADORES 42

LA GUÍA DEL JUGADOR 44

Heart of China. Solución completa.

BAZAR 47

Libros, periféricos, etc.

CORREO 48

Solucionamos tus dudas.

COMPRO, VENDO, CAMBIO 49

Sección de contacto entre lectores.

Los oscar del videojuego

Como viene sucediendo durante los últimos años, los días 12, 13 y 14 tendrá lugar en Inglaterra una de las ferias más importantes en Europa en lo que al mundo de los videojuegos se refiere. Allí se presentarán las novedades del presente año y se premiarán, en sus distintas categorías, a las mejores creaciones del año pasado.

La feria, ante el crecimiento, del pasado año, del mercado de las consolas y de los videojuegos, ha experimentado una pequeña diferencia respecto a las anteriormente celebradas, y es que este año se ha dividido en dos. Los días 12, 13 y 14 de Abril, y los días 6, 7 y 8 de Septiembre.

Como podéis ver el mundo del software recreativo está en alza y Megaocio estará allí para informaros de todas las novedades presentadas, para que seais los primeros en saber los últimos movimientos de las más prestigiosas compañías.

Director General: Justo Maurín. **Director:** Luis Jorge García. **Redacción y Colaboradores:** Federico Rubio, Manuel Ballesteros, Urica Hernández, Javier Martín, Ricardo Palomares, Alexis Canales, Sergio Ríos Aguilar. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek de la Fuente. **Diseño ,Autoedición y Portada:** Juan Tenorio. **Fotografía:** José Luis Sesma. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Suscripciones:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Nancy Niddam. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes 76 Duplicado 1º Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.

El editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.

SPACE GUN (OCEAN)

La magia de Empire

Ocean ha terminado de dar los últimos retoques a la conversión de la máquina de TAITO, Space Gun, para Amiga y Atari ST. Si eres un fan de Operation Wolf, entonces este videojuego te interesará. Es álgo similar al Beast Buster de Activision.

En Space Gun pueden jugar hasta dos personas simultáneamente, luchando, en este sangriento juego, contra las mortíferas criaturas mutantes que encontrarás a lo largo del mismo. Cada nivel te sitúa en una sección del transbordador espacial y, según avanzas a través de éste, las criaturas se lanzan contra ti, intentando detener tu avance.

Se trata de un juego rápido y que requiere buenos reflejos. No sólo tendrás que matar a todos los monstruos, también debes tener cuidado con la munición, que se acabará a toda velocidad si utilizamos el autodisparo. La sangre inundará la pantalla mientras los monstruos lanzan chillidos (que se muestran en pantalla con texto.) Si a esto le unimos la posibilidad de juego simultáneo entre dos jugadores, Space Gun se convierte en un arcade excitante y de gran calidad.

Uno de los monstruos nos acaba de pegar un bocado (AMIGA).

Un humano, será un rehén o un alienígena (AMIGA).

Derek Dela Fuente

ZOOL (GRENLIM)

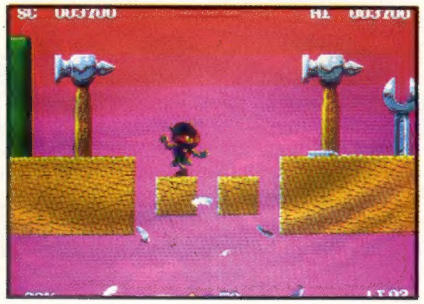
Los juegos de Gremlin suelen ser esperados con ansiedad y ZOOL no es una excepción. El programador es George Allen, quien previamente trabajó en el juego Venus Fly Trap y Switchblade 2. El artista está dando los últimos toques a esta cruzada espacial, un juego de plataformas que está casi en su punto.

Cuando lo ves por primera vez, piensas en Robocod por su colorismo, adictivo y lleno de ideas estrafalarias, muy divertido. Algunos entendidos dicen que tiene toques de Sonic en el juego, pero el programador nos comenta que todas las ideas son suyas.

Hay seis mundos y cada uno de ellos tiene tres niveles. Cada nivel puede tener cerca de unas 100 pantallas. Si recuerdas el mapa del juego Switchblade no te resultará tan increíble. Las misión consiste en atravesar cada uno de ellos y eliminar a los enemigos que aparecerán en los seis mundos. Tres de ellos ya han sido acabados y son: SWEET WORLD, HARDWARE (tools) y WORLD AND MUSIC.

Cuando te introduces en el mundo de las herramientas, los martillos y las sierras se mueven a tu alrededor y debes saltarlos sin tocarlos. Cualquier contacto con los enemigos lo pagará nuestro personaje. Hay pinchos que salen del suelo y un sinfín de herramientas moviéndose o trabajando. También hay cadenas y caracoles voladores. Si esto suena un poco amargo, prueba a entrar en el mundo de los dulces y derribar muros de chocolate para encontrar la ruta oculta.

Derek Dela Fuente



GAMECARD III AUTOMATIC

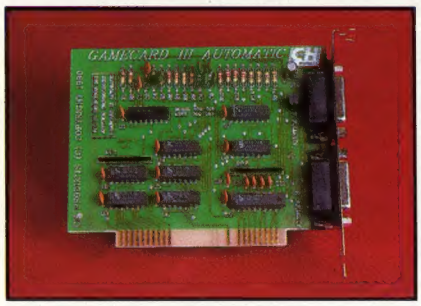
Lo último en tarjetas de juegos

La empresa española PROEIN S.A. está distribuyendo en España la tarjeta de joystick Gamecard III Automatic, un producto de gran calidad y prestaciones, creada por la empresa americana CH PRODUCTS.

A diferencia de otros productos de este mismo tipo, Gamecard III se ajusta automáticamente a la velocidad de la máquina sobre la que está trabajando, desde 4,77 Mhz hasta 50 Mhz; admite hasta 32 niveles de programación para los juegos más difíciles; incorpora dos salidas de joystick; y dispone de un software que proporciona diagnósticos, test y la posibilidad de calibrar el joystick.

Además, Gamecard III es compatible con IBM PC/XT/AT/PS2 (modelos 25 y 30), Compaq, Tandy (excepto Tandy 1000) o cualquier IBM compatible 100%. También hay disponible una versión especial, llamada Gamecard III Automatic / MCA para los modelos PS/2 50/55/60/70/80 y todos los compatibles Micro Channel.

El precio de la tarjeta es de 6.650 pesetas.



Gamecard III Automatic.

THE MANAGER (Software 2000)

Pantalla de presentación (AMIGA).

Una compañía alemana, llamada Software 2000, ha decidido introducirse de lleno en el loco mundo del fútbol. Y lo ha hecho, con uno de los mejores juegos estratégicos de este tipo y, desde el punto de vista alemán, el más completo.

Muy pronto, el resto de Europa tendrá la oportunidad de jugar con este gran programa de la mano de U.S. GOLD, que actualmente está traduciendo los extensos textos de pantalla a distintos idiomas.

GAYMAKIT

CHARON

Equipo de mantenimiento y limpieza multiuso

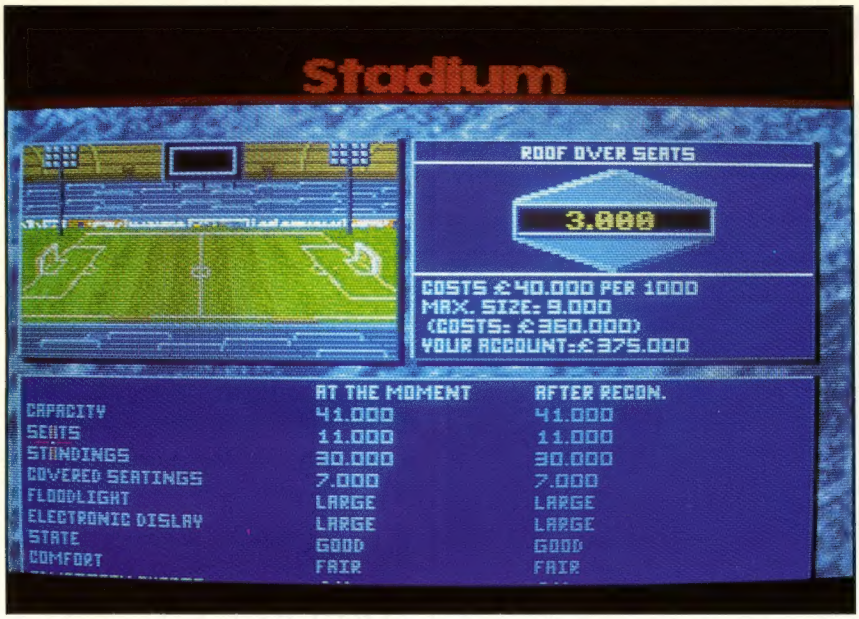
No deje en manos de cualquier producto de limpieza las partes más delicadas de su ordenador (cabezales, teclados y pantalla). GAYMAKIT es un producto específico para este fin y científicamente comprobado, de forma que no pueda dañar las superficies a limpiar. Imprescindible para lograr una buena audición y una perfecta imagen en los equipos audiovisuales de su hogar. Elimina la carga estática de las pantallas y deja una fina película protectora que repele el polvo. Viene provisto de pincel, cánula y gamuza para llegar a los lugares de más difícil acceso.

REF. 569 P.V.P. 2.000 Ptas.
PEDIDOS POR TELEFONO AL (91) 319 39 81

MICROSAT
ESPECIALISTAS EN SISTEMAS DE DIGITALIZACION DE AUDIO Y VIDEO
ACTION REPLAY CARTRIDGE PARA SEGA MEGA DRIVE
PARA LOGRAR VIDAS INFINITAS CON TUS JUEGOS FAVORITOS
PVP. 10.900 Ptas.- IVA INCLUIDO
ACTION REPLAY III AMIGA 500 ..... 13.900 Ptas
ACTION REPLAY III AMIGA 2000 ..... 14.900 Ptas
AMPLIA GAMA DE PERIFERICOS PARA SPECTRUM CPC - AMSTRAD - AMIGA Y PC
LLAMANOS SERVIMOS A TODA ESPAÑA
MICROSAT
Consejo de Ciento, 345 6-7, 08007 BARCELONA
Tlf: 93 / 216 00 13 - 215 74 96 FAX: 93 / 216 0199

ANUNCIARSE EN MEGAOCIO ES IMPORTANTE PARA SU NEGOCIO

ESTUDIE NUESTROS PRECIOS
SON LOS MEJORES
144.000 USUARIOS LEEN ESTA REVISTA.



Acondicionando el campo (AMIGA).

En este programa pueden participar un total de cuatro jugadores e introducirse en la lista del comienzo. Pueden elegir los logos del club y cuanto debe durar la simulación (años/sesiones).

En un menú especial se pueden tomar las decisiones sobre las innovaciones de los planes. Como en la vida real, el manager sólo puede sobrevivir con el crédito que en un principio le ha sido asignado para cumplir su cometido. En la opción del banco se obtienen las últimas informaciones a cerca de las condiciones del crédito y es muy importante estar pendiente de ellas. Lo más importante para un manager de fútbol son los jugadores, el público quiere ver únicamente lo mejor y sólo tu profundo conocimiento del tema puede vislumbrarles.

El menú sponsor mostrará a las compañías interesadas en ofrecerte dinero a cambio de poner su logo en los estadios, lo cual supone una fuente de ingresos adicional para el club.

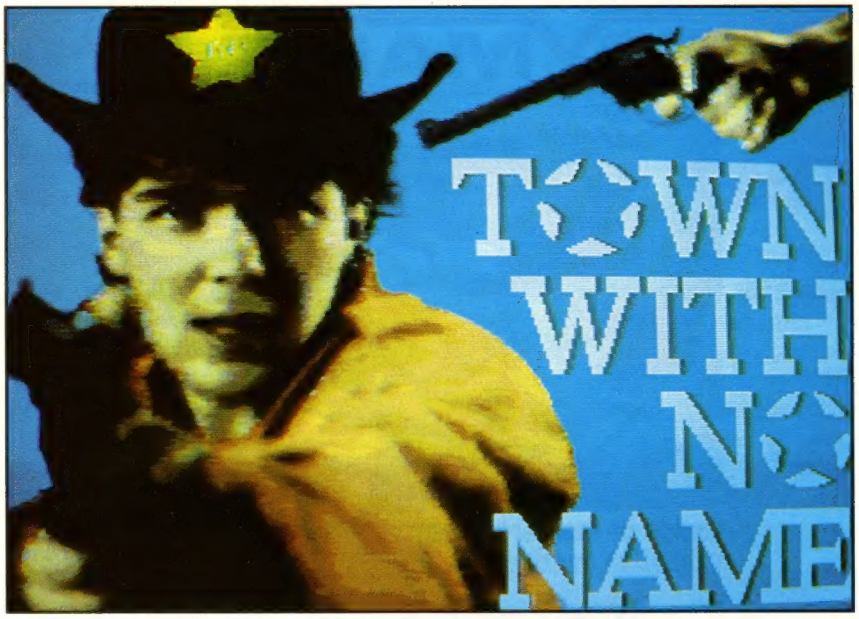
En definitiva, se trata de un completo simulador del mundo del fútbol elaborado por Software 2000 y distribuido en Europa por U.S. GOLD. Esperemos que pronto se encuentre en nuestro país.

Derek Dela Fuente

SOFTWARE EN CD (Online)

De momento el nombre de Online no nos resultará familiar, pero es la única empresa en el Reino Unido que se dedica a los productos para CDTV y tiene disponible una gran lista de lanzamientos para los próximos meses.

Al cargo de la compañía se encuentran Clement Chambers y Glynn Hodges, que encabezaron la desaparecida compañía CRL, productora de juegos de gran calidad. Ellos pensaron que el AMIGA CDTV era el próximo paso de los poseedores de consolas y ordenadores, aún así muchos de sus lanzamientos saldrán en CD-ROM.



"La ciudad sin nombre" uno de los títulos para CD-ROM y CDTV.

Psycho Killer (CDTV/CD-ROM)

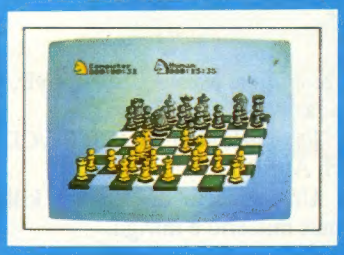
Es una fría tarde de invierno. Alrededor de una esquina oscura, en medio de la ciudad, un coche se estrella. Te diriges hacia allí, para ver si se trata de un accidente, pero... no hay ninguno. De repente escuchas un chillido desesperado... vuelves la cabeza hacia la fuente de ese grito de espanto. Estás sólo... de momento a salvo.

Se trata de un juego interactivo con algunas escenas X y distintas localizaciones utilizan imágenes fotográficas de actores reales. El sonido es digitalizado y las imágenes digitalizadas para ofrecer un mayor realismo. Tu eres el héroe, tienes que acabar con el Psycho killer. La historia cambia y es diferente dependiendo de como juegues. En-

EL PROGRAMA MAS PODEROSO

PODER • FUERZA • INTUICION

Chess Champion 2175 es el programa de ajedrez más poderoso y más variado jamás concebido. Posee gráficos muy sofisticados, un interface utilizador muy "intuitivo" y la gama de opciones más amplia que pueda disponerse, muchas de las cuales jamás habían sido desarrolladas en ordenadores personales.



OPCIONES DE JUEGO

- Número infinito de niveles de juego en cada uno de los cuatro modos.
- Selección de niveles por tiempo de movimiento.
- Elección de un nivel diferente durante la partida.
- Niveles especialmente fáciles para principiantes.
- Posibilidad de volver atrás y jugar de nuevo.
- Cambio de lado en no importa qué momento.
- Salvaguardar, cargar, imprimir partidas.
- Posibilidad de volver a jugar la partida entera.
- Predice tu próximo movimiento y usa tu tiempo de reflexión para pensar.
- Aprende observando cómo el programa juega contra sí mismo.

LIBRERIA DE APERTURAS

- La librería de aperturas es de 300.000 octetos.
- Elección de la línea de apertura por fuerza, popularidad o al azar.
- Puedes obligar al programa a jugar según una línea de apertura.
- Selección por su nombre de una línea de apertura, clásica o moderna.
- Reconoce y nombra las aperturas.
- Aprende y añade a su biblioteca tus aperturas si las ve interesantes.
- ¡Añade tus propias aperturas a la librería de Chess Champion!

FACILIDAD DE UTILIZACION

- Menús desarrollados y teclas calientes (abreviación por teclado).
- Movimientos con ratón o con teclado.
- Característica increíble, etiqueta sobre un cuadro donde podrías poner una pieza y Chess Champion te propondrá la mejor pieza a poner.
- Elige los tipos de piezas 2D o 3D con diseño sorprendente.
- Visualización del tablero según todas las perspectivas imaginables.
- Rotación del tablero en no importa qué sentido.
- Fichero de Preferencias para salvar tus opciones.

Disponible para los Ordenadores: PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - Amiga y Atari ST.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

System 4 DE ESPAÑA, S. A.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

¡Cuidado, forastero! (la ciudad sin nombre).

Un interesante juego de investigación (The hound of Baskerville's).

frentarte al asesino. Sobrevivir, recatar a las víctimas y escapar.

Psycho Killer II (CDTV/CD-ROM en Abril)

Una secuela de Psycho killer con más misterio e intriga.

Sir Arthur Conan Doyle's the Hounds of the Baskervilles (CDTV/CD-ROM)

¿Has soñado alguna vez en interpretar el papel del más famoso detective jamás creado?, ¿has soñado resolver un caso a través de los ojos del gran detective? Ahora puedes participar en los casos de forma interactiva. Utiliza tus poderes de deducción contra los de Sherlock Holmes con las evidencias que nos proveen los documentos del doctor Watson: notas, telegramas, mapas, fotografías, recortes de periódico y pistas reales. Juega como con cualquier otro juego, míralo como si fuera una película o léelo como un libro. Cerca de 600 megabytes de entretenimiento multimedia.

Town with no name (CDTV/CD-ROM)

Te encuentras en una ciudad del Oeste nada amistosa y debes rescatar a los prisioneros y permanecer con vida. Puedes visitar muchos lugares, como el saloon, donde también puedes echar una manita de cartas, tienes un lugar donde beber y hablar con los patronos y debes cuidar siempre tu espalda de los poco amistosos personajes que te rodean.

El juego requiere reacciones rápidas y buena vista; puedes estar paseando a lo largo de la ciudad y desde detrás de un muro o en una ventana un villano de "gatillo deslizadizo" dispararte y acabar con tu vida.

Lleno de interacción y diálogos que le hacen más atractivo. Además cuenta con algunos toques en los que notarás que el héroe tiene un comportamiento muy similar al de Clint Easwood. Un spaghetti western que espera para ser jugado.

Chaos in Andromeda (CDTV/CD-ROM)

Estás atrapado en un resplandeciente transbordador espacial, herido ante la impotencia del la ciencia médica. Este gran juego de fantasía y rol contiene efectos de sonido digitalizados, música, la participación de 19 actores a lo largo de 90 pantallas.

Chaos está previsto de un incontable número de opciones y facilidades, sonido interactivo y no interactivo, CD Vision virtual y la posibilidad de salvar los datos del juego.

Muy pronto, todos los productos de Online estarán disponibles en varios idiomas: inglés, alemán, italiano y español. También harán aparición algunos programas educativos, como Emergency Languages. Este pequeño e inteligente programa es una herramienta de aprendizaje ideal para los ardientes turistas o para cualquiera que desee conversar en otro lenguaje.

No se trata de un tutorial completo, pero ofrece muchas frases y expresiones usadas en 5 lenguas diferentes para ayudarte a visitar otras ciudades. Algunas de ellas son: ¿cuanto vale esta revista?, ¿dónde está el hospital?, etc.

Derek Dela Fuente

Emergency languajes (CDTV).

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...

✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGO POSTAL.....**LOCALIDAD**.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

ATONCE PLUS

Emulador de AT para Amiga

El paquete incluye el emulador hardware, dos discos con utilidades y un completo manual de instrucciones.

Si posees un Commodore Amiga 500, A500-PLUS o A2000 y necesitas utilizar software de PC, no es necesario cambiar de máquina ni meter dos ordenadores en la habitación. Tan sólo tienes que instalar una placa ATonce Plus en el interior del Amiga y tus necesidades podrán verse satisfechas.

Cuando los usuarios de Amiga adquirimos este ordenador, éramos conscientes de las ventajas (léase posibles compatibilidades) que su uso podría reportarnos, pero desconocíamos hasta qué punto correría en nuestra máquina software de PC o Macintosh sin problemas de velocidad, resolución gráfica o memoria. Ahora ya sabemos que el Amiga puede transformarse en un compatible AT a 16Mhz, gracias a la placa ATonce Plus de Vortex. Estas son sus características:

- El microprocesador central del Amiga se sustituye por un pequeño circuito que incorpora, además del propio microprocesador del Amiga, un 80286 AT a 16MHz. Esto se realiza sin cables ni soldaduras.
- Soporta los siguientes modos gráficos: CGA, EGA, VGA, Hércules, Olivetti y Toshiba. Es compatible con "Flicker-Fixer".
- Soporta la capacidad sonora del beeper de un PC.
- Permite el uso del ratón del Amiga bajo MSDOS como ratón Microsoft. Asimismo, y dependiendo de la configuración del ratón en COM1 o COM2, la salida sobrante puede usarse como interface serie. El inter-

La placa lleva un procesador 286 a 16 Mhz y un zócalo para insertar un coprocesador aritmético.

face paralelo emula LPT1 bajo MSDOS.

- Funciona con todas las versiones del MSDOS desde la 3.2 en adelante. Soporta el disco duro de Commodore. Con una versión inferior o igual a la 3.3 se pueden realizar hasta 42 particiones con un tamaño máximo de 32 MB. Con la 4.01, el tamaño de la partición depende de las características físicas del disco duro. Permite el uso de Windows 3.0 en máquinas que tengan un mínimo de 1MB de memoria RAM.

- Incorpora 512Kb de RAM propia, lo que le permite disponer de un total de 640K de RAM CONVENCIONAL al ejecutar el software. Además, si disponemos de memoria extra, ésta puede ser convertida en memoria expandida o extendida.

Lógicamente, aprovecha la unidad de 3.5" del Amiga, con formateo de discos a 720 KB. Además permite la instalación de unidades externas de 5.25" con los mismos tipos de formateo mencionados. El paquete ATonce Plus incluye un par de discos:

- El primero que debemos insertar, una vez conectada la placa, es el disco del sistema que nos permite la instalación definitiva de ATonce Plus. Esta instalación resulta sumamente sencilla, y se puede realizar desde el Workbench con la típica doble pulsación sobre el icono correspondiente, o usando una ventana CLI si se quiere configurar algún parámetro. La configuración por defecto es la siguiente: unidad de 3.5", sin disco duro, CGA, 640KB de memoria DOS, 0KB de memoria extendida/expandida, el ratón del Amiga funciona como un ratón Microsoft serie en COM1, el interface serie es el COM2 y el paralelo hace las veces de LPT1.

- El siguiente disco a introducir es el del DOS. A partir de entonces dispondremos de un Amiga y un PC a la vez, ya que con la simple pulsación de las teclas AMIGA + N y AMIGA + M conmutaremos entre el modo Amiga y PC. Así de sencillo.

La instalación

Dado que el montaje de la placa requiere abrir el ordenador y levantar el 68000, se recomienda la intervención de personal especializado en la operación. No obstante, si tenemos confianza en nuestras posibilidades y tenemos un mínimo de cuidado, resulta bastante sencillo instalar esta pequeña placa, aunque arreglar un enchufe sea lo más difícil que hayamos hecho hasta el momento. Bromas aparte, el manual de referencia que se adjunta con la placa ATonce Plus reúne una serie de completas instrucciones del proceso de montaje, con fotografías incluidas de cada uno de sus pasos. Así, armados con un simple destornillador, efectuar esta operación no debe resultar problemático ni llevar más de un cuarto de hora si se siguen las instrucciones, insisto, con un mínimo de cuidado.

El software

La placa va acompañada de dos discos de 3.5, uno en formato Amiga y el otro en formato PC. El primero de ellos es el emulador propiamente dicho y sus utilidades de instalación en disco duro. El segundo es el PC, que contiene rutinas de utilidad de pantalla, drivers, etc.

Ficha técnica: ATONCE PLUS

Creador:
VORTEX.

Distribuidor:
VORTEX.

Precio:
49.900 pesetas.

Equipo requerido:
Amiga 500, A500-PLUS o A2000.

Lo mejor:
– Emula un PC-AT.
– Fácil instalación, sin cables ni soldaduras.
– Permite ampliaciones de memoria manejándola como extendida o expandida.
– Hace compatibles AT los interfaces serie y paralelo del Amiga y su ratón.
– Emula el sonido y las tarjetas gráficas de PC.

Lo peor:
– No es tan rápido como se supone, más bien lento.
– Tener que abrir el ordenador y levantar la CPU.

GOLDEN EAGLE

Como hacer animaciones

Imagen digitalizada en blanco y negro (AMIGA).

Imagen digitalizada y retocada, lista para integrarla en el videojuego (AMIGA).

Este juego de aventura tiene dos puntos en común con el juego Panza Kick Boxing: todos los movimientos de los personajes han sido digitalizados y el producto ha sido realizado por el mismo equipo de programadores y grafistas.

Digitalizar las animaciones de los personajes tiene varias ventajas: hace que los movimientos de los personajes sean más realistas, adentrando más al jugador en el juego y proporcionando una mayor jugabilidad. No son muchos los juegos que utilizan procesos de digitalización, esto requiere experiencia y sobre todo tiempo. La técnica de la digitalización es uno de los intentos de Loriciel de explotar más y más sus productos futuros.

El trabajo de digitalizar a un personaje es cosa de los artistas gráficos.

Antes de empezar a trabajar:

Todos los posibles movimientos del personaje tienen que guardar relación con el escenario. Entonces pueden filmarse. Los accesorios, tales como escaleras, cuerdas u otros son necesarios para que el personaje pueda escalar, saltar precipicios, etc. La correcta colocación es fundamental para filmar.

Filmando:

Las filmaciones se hacen en un estudio con el suficiente espacio para que el actor pueda moverse con soltura. Cuatro proyectores de 1.000 watios son necesarios para proporcionar una luz adecuada. Una cámara de 8mm bien fija sobre un trípode se usa para filmar al personaje.

Los mismos movimientos tienen que ser filmados varias veces, hasta cinco. Los mejores resultados son los que se escogen para la versión final del videojuego.

Digitalizando:

Para digitalizar hay que seguir los siguientes pasos:

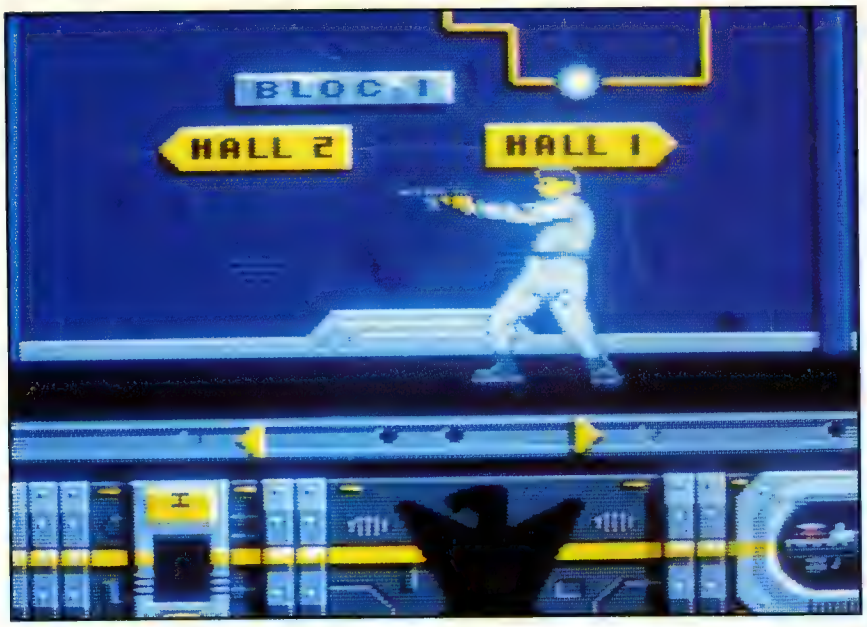
- Un software para digitalizar en tiempo real, por ejemplo el Video Frame Grabber VIDI AMIGA.
- Un interface con suficiente software.
- Un ordenador con suficiente cantidad de memoria (por ejemplo, un Amiga 500 con 1Mb o un Amiga 2000).
- una cámara.

Retocando:

El digitalizador hardware se conecta al ordenador y se ejecuta el software que lo hace funcionar. Entonces se conecta la cámara en el interface con un cable adecuado para ello y se selecciona la opción "digitalizar". La imagen se verá en la pantalla de nuestro monitor. Un Amiga 500 con 1Mb de RAM acepta 15 imágenes por movimiento (por ejemplo, saltando, escalando, etc.) en blanco y negro.

Si hay más en el video, los otros serán borrados para ahorrar espacio. Al pulsar la barra de espacio todos serán digitalizados.

Cuando todas las imágenes estén digitalizadas, los artistas gráficos pue-



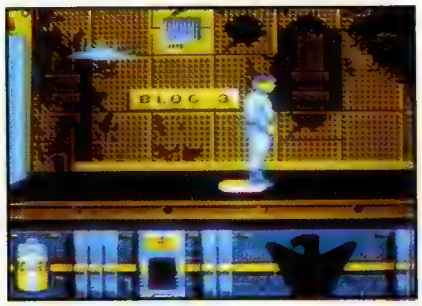
Uno de los efectos más realistas es cuando el personaje saca la pistola y avanza con ella (AMIGA).

den empezar a trabajar con un programa de diseño gráfico como el Deluxe Paint III para dar su aspecto final al personaje. Casi nunca las imágenes obtenidas pueden utilizarse en un videojuego sin ser retocadas. Primero tienen que pasar algunos filtros:

- limpiar las posibles interferencias en la imagen.
- Reducir la silueta de 16 a 7.
- Cada movimiento tiene que ser aislado y trabajado en orden para proporcionar un mayor realismo.

Cada parte del personaje (la cara, la ropa, etc.) tiene que ser retocada pixel a pixel. Cuando esto esté hecho, los movimientos tendrán que guardar relación con todos los demás.

Y por último, todos los movimientos se le pasan al programador, quien los integra en el juego. El resultado es un juego de la calidad de Golden Eagle o Panza Kick Boxing, un sobresaliente en animación.



(AMIGA).

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

OFERTAS TRABAJO: MEGAOCIO
COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

WOLFCHID

Un licántropo guerrero

Los gráficos están muy elaborados, al personaje principal se le mueve hasta el pelo (AMIGA).

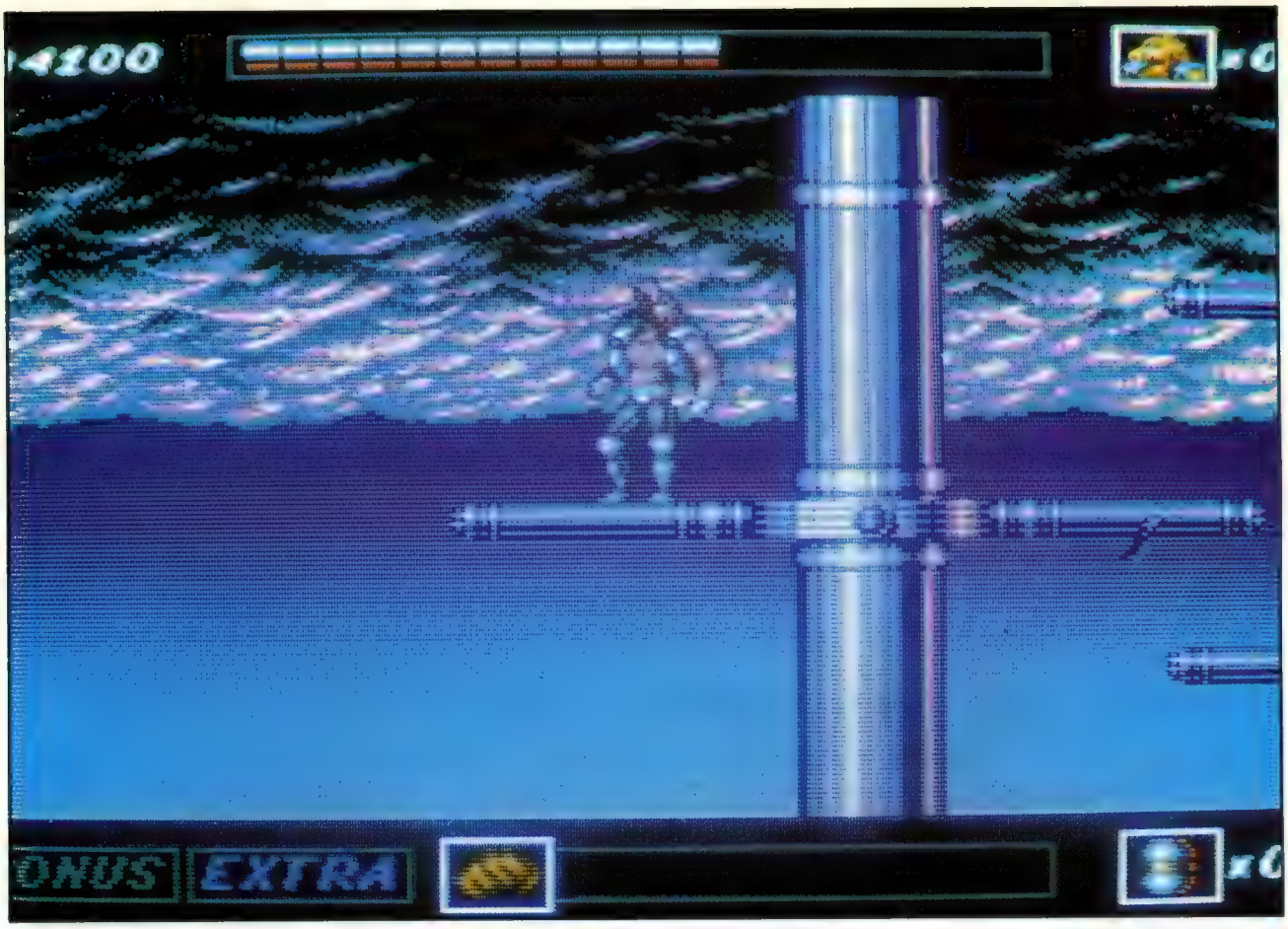
A través de la historia del hombre, uno de los aspectos que más lo han cautivado ha sido la posibilidad de crear vida, o al menos disponer de suficientes conocimientos como para controlarla. Y aquí es donde entra en juego Kal Morrow, uno de los científicos más prestigiosos en el campo biogenético.

Kal Morrow había trabajado para el gobierno en experimentos genéticos que permitían una mutación sorprendente en los humanos, concediéndoles poderes de telequinesis y levitación. Esto, unido a la combinación de la fisiología del hombre con la de ciertos animales, proporcionó una nueva forma de vida.

Se trataba de auténticas máquinas para la guerra, dotadas de inteligencia humana y un instinto animal que les hacía sobrevivir e imponerse en las más precarias situaciones.

Pero, como suele ser costumbre, cuando todo parece estar tranquilo es cuando surge el malo de la película para proporcionar un poquito de drama, y así es como Kal Morrow perdió su libertad, su mujer y su hijo.

No obstante, como también pasa en las películas, tarde o temprano llega el momento de la venganza. Su hijo más jóven, sobreviviente de la catástrofe, se dispone a rescatarlo y vengar la muerte de sus familiares, asesinados por el malvado Draxxx. Para ello utiliza uno de los proyectos en los que trabajaba su



Cuando la energía llega a un nivel determinado nos convertimos en lobo (AMIGA).

> *El personaje principal del juego puede convertirse en lobo, para ello debe alcanzar un determinado nivel de energía.*

padre, WOLFCHILD, que le convierte en un poderoso guerrero licántropo. Ahora sí está preparado para hacerle frente al malvado Draxxx y a su organización de terroristas: Chimera.

El juego

Wolfchild comienza con una serie de secuencias animadas y sonorizadas que sirven de introducción a la historia del juego. Realmente estas secuencias no son nada del otro mundo, pero en conjunto dan una nueva dimensión al videojuego, proporcionando una mayor identificación con el protagonista del mismo.

Tras la animación, el ordenador nos indica que introduzcamos el segundo disco y aquí es donde realmente comienza el juego. Se trata de un arcade del tipo plataformas con scroll, donde controlamos a Saul, el hijo del profesor, en estado humano. En este estado el personaje se comporta como un humano normal y no tiene superpoderes, por lo que tendrá que luchar con los enemigos con sus puños y pies. No obstante, recogiendo los suficientes puntos de energía, es posible hacer que Saul se convierta en un mutante, mitad hombre y mitad lobo, gracias a lo cual podrá disparar contra los enemigos y acabar así más fácilmente con ellos.

El personaje puede saltar, agacharse, ir a la derecha, ir a la izquierda, golpear a los enemigos, dispararles (si está en estado lobo), arrojar bombas e incluso, en ocasiones, abrir un agujero en el suelo que le lleve a una cámara secreta (sólo con los poderes de lobo).

Además de los poderes de que dispone Saul en estado de lobo, siempre puede adquirir nuevas armas más poderosas, como la bola de plasma, el disparo triple, el boomerang, el disparo doble, la llamarada, etc. Aunque éstos no son nada fáciles de conseguir.

El juego se compone de cinco fases compuestas por cerca de 400 pantallas, al final de las cuales se encuentra nuestro objetivo final: acabar con Draxxx.

Enemigos, obstáculos y ayudas

Como en cualquier otro juego de este mismo tipo, encontraremos enemigos de distintos tipos que intentarán hacernos fracasar. Para ello emplearán distintos tipos de armas. Estos rivales tienen su propia forma de atacar, algunos permanecen inmóviles disparándonos, mientras otros se dirigen hacia nosotros con intenciones no muy claras. Además disponen de distintos niveles de energía, con lo que nos será más o menos difícil acabar con ellos.

También encontraremos obstáculos de diferentes tipos, como pinchos, muy peligrosos; plantas que surgen del suelo, difíciles de eliminar; barriles rodantes, sólo los podemos esquivar saltando; etc. A veces, saber bien la ubicación de estos puede librarnos de una desagradable sorpresa.

Pero bueno, no todo son enemigos y obstáculos, también encontraremos interesantes ayudas, aunque menos, por supuesto. Armas de distintos tipos, bombas de mano, cápsulas de energía de distintos tamaños y algunas letras, son las ayudas con las que podemos contar.

Técnicamente

El juego está muy elaborado, con unos gráficos detallados y de gran calidad. Los efectos de sonido son pocos, pero suficientes. Respecto al escenario, dispone de gráficos brillantes, doble scroll multidireccional y un desplazamiento muy suave.

Se trata, pues, de un juego depurado, original y adictivo. Sin duda alguna un videojuego que no puede faltar en una buena colección.

Antes de pasar a otro nivel debemos acabar con este pajarraco (AMIGA).

Versión comentada: AMIGA

Se trata de un juego con un tema original y con la particularidad de que el personaje que controlamos puede convertirse en lobo, lo cual aporta un nmayor atractivo a la aventura. Es adictivo, tiene una buena realización y sólo peca de que no dispone de una gran variedad de efectos de sonido.

Otras versiones:
Amiga y Atari ST.

Creador:
CORE DESIGN

Distribuidor:
PROEIN S.A.

Lo mejor:
Tema original.

Lo peor:
Pocos efectos de sonido.

Sonidos: 9
Gráficos: 8
Adicción: 9

BUSQUE EN NUESTRA SECCION DE OFERTAS LOS MEJORES PRODUCTOS A INCREIBLES PRECIOS

DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

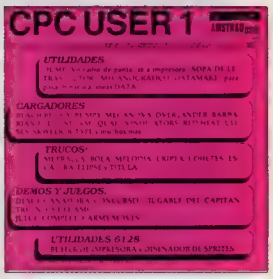
CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
Máquina (aprende a escribir a máquina)
Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES:
Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS:
Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
Demos del Capitán Trueno y del AMC.
Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.



CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Editor de cabeceras para cinta
Fill (relleno de areas)
Type (editor de ASCII)
Fractales

CARGADORES:
Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS:
Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS:
Tetrón, lo mejor después del Tetris.

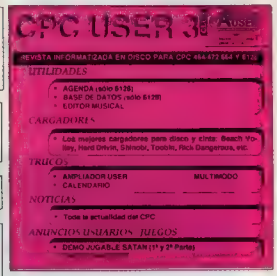
CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
Base de Datos (Sólo CPC 6128)
Editor Musical

CARGADORES:
Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobl, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS:
Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.



RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGOPOSTAL.....LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....
FORMA DE PAGO:
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

ADVANTAGE TENIS

Realismo en su máxima expresión

Advantage Tenis es lo último en juegos deportivos, y lo más real, ya que gracias a una técnica similar a la utilizada por Pit Fighter, ampliando y reduciendo ventanas lográ alcanzar una sensación de realismo no vista hasta la fecha.

Muchos pueden pensar que se trata de otro de los muchos programas que pasan a engrosar las ya amplias listas de juegos de este tipo, pero al menos por esta vez podemos decir y afirmar seguros que se equivocan, ya que Advantage Tenis ofrece lo que ningún otro programa había conseguido, un realismo incomparable.

La mayoría, por no decir la totalidad de programas de tenis aparecidos hasta la fecha trataban el juego utilizando sprites y distintas secuencias de animación, pero al fin y al cabo, gráficos de tipo "artístico" por calificarlio de algún modo. Se podría exceptuar el Tenis 3D, de Palace, pero aún así, este último no resulta más que una vaga presencia comparándolo con el juego que en estos momentos nos ocupa.

Tal cual...

Advantage Tenis ha sido desarrollado por la conocida y veterana firma francesa Infogrames, y si bien como podemos ver no nos encontramos ante algo sumamente original, si tenemos ante nosotros uno de los programas más fieles y técnicamente brillantes aparecidos hasta la fecha dentro de el apartado de los juegos deportivos, y más en concreto, los de tenis.

Al cargar se nos ofrece un menú en el que podemos elegir entrenarnos, definir parámetros de juego, partido, competición, y demás opciones típicas ya de cualquier otro programa similar.

Lo realmente bueno viene cuando empezamos a jugar, ya que la técnica empleada para hacer que el jugador se introduzca de lleno en la acción o en el partido no se puede calificar con otro adjetivo que brillante.

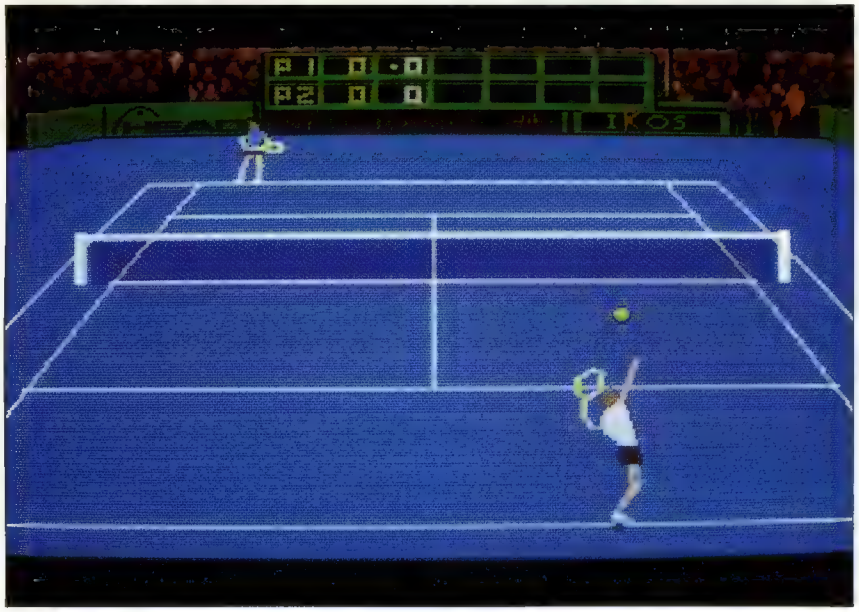
Para los que hayan tenido la ocasión de jugar con la recreativa o su conversión para ordenadores de Pit Fighter, diremos que la sensación de profundidad se logra de manera muy similar, por no decir idéntica, a como lo hace este juego, los gráficos, compuestos en su integridad por distintos vectores y sólidos rellenos que se combinan prefectamente dando vida a nuestro tenista, se irán ampliando o reduciendo según se aleja o acerca a nuestro campo o dependiendo también de si subimos a la red o bajamos.

La verdad es que es una maravilla el ver como de algo tan exprimido como es el filón de los juegos de tenis, logran sacar algo semejante.

Uno de los aspectos quizá "menos cuidados" aunque tampoco podríamos definirlo así, mejor sería decir "menos ajustados", es la dificultad, que raya con la locura, ya que resulta prácticamente imposible el jugar una bola devolviéndosela al contrario como mucho un par de veces.

Set, pero no partido

No hay duda de que nos encontra-



Sacando la pelota (AMIGA)

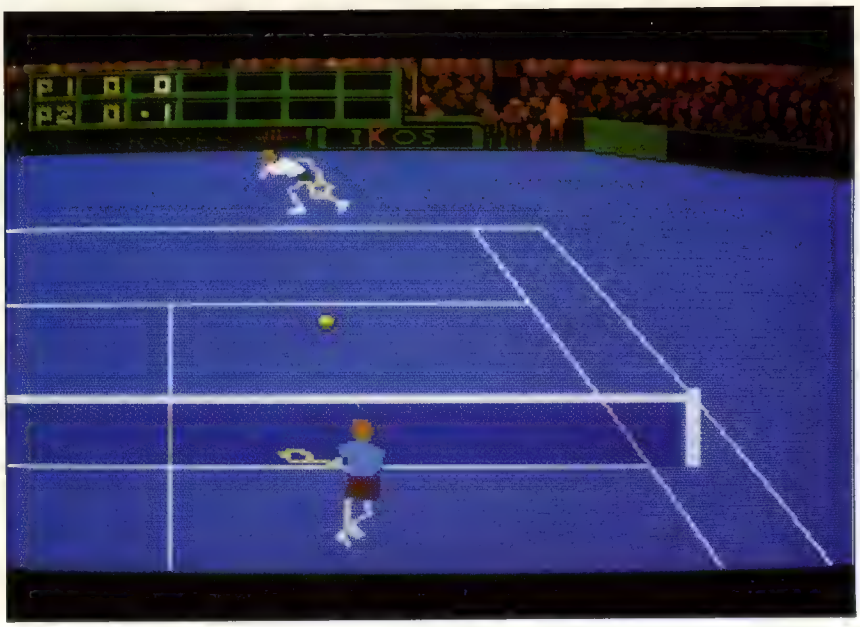
mos ante un gran programa, que si no podemos llamar obra maestra poco le falta, pero ese poco es verdaderamente un universo para quien, tras jugar una partida tras otra, se da cuenta de algunos de los aspectos menos trabajados o tenidos en cuenta por los programadores.

En primer lugar podríamos hablar de la brusquedad con la que se mueve y desplaza la bola, que si bien no se nota aplicando o poniendo en común este concepto con los demás, si se puede apreciar bastante bien si nos detenemos a observar este punto.

Otro de los aspectos posiblemente negativos es la lentitud de la que hacen gala en algunos momentos nuestros tenistas, que parecen cansados de repente para llegar a rematar o devolver una bola. Por lo demás todo se puede calificar de sobresaliente.

Los gráficos están muy bien hechos para resultar conformados por lineas y figuras geométricas, destacando sobre todo el fondo de la pista compuesto por una digitalización del público que se irá desplazando a medida que se muevan los jugadores o la pista.

Otro de los aspectos más interesantes es el de la animación de los tenistas, haciendo de vez en cuando ademanes de "chulería", tales como pasear con el pecho fuera y lanzar la raqueta al aire para recogerla al caer haciendo ver lo seguros que están de ellos mismos, o las carreras acelerando de repente para conseguir devolver algunas bolas o las geniales animaciones de boleas y saques.



La pantalla se mueve como si de una cámara se tratase (AMIGA)

Sl sonido se mantiene al nivel del resto de los apartados técnicos, y si no podemos decir que resulte igual de impactante o estupendo como el resto de los ingredientes del juego, da la talla verdaderamente. Melodía de presentación y menú, FX durante el partido,... bastante bien.

Por último hacer referencia a lo mermada que se puede ver la adicción debido a la excesiva dificultad de la que el juego hace muestra. Podemos asegurar que os costará varias partidas el conseguir algún tanto, y cuando decimos "varias" nos referimos a unas cuantas decenas.

Sin más, Advantage Tenis, de Infogrames, es una genialidad, que se vería mayormente engrandecida si no fuese por lo complicado de su manejo y la excesiva dificultad durante la partida.

Opciones del jugador

Versión comentada: AMIGA

Por fin un tenis innovador y original técnicamente, brillante en todos sus aspectos y sobre todo, muy difícil. Para los adictos a estos juegos o los incondicionales de los programas deportivos.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

INFOGRAMES

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Técnicamente muy bueno.

Lo peor:

Excesiva dificultad.

Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 7

ALIEN STORM

Golden Axe futurista

Alien Storm es una de las últimas conversiones que ha efectuado Virgin Games de una licencia de Sega, la creadora antaño del increíble Golden Axe, que ahora vuelve a sorprendernos con este programa que parecía prometer bastante más de lo que realmente ofrece.

Cada jugador tiene un arma diferente (AMIGA).

Ciertamente podemos decir sin equivocarnos, y pocas veces con tanta certeza, que el Alien Storm que han creado para ordenadores domésticos poco tiene que ver con la máquina del mismo nombre, ya que los alucinantes sprites, animaciones y movimientos parecen haber sido olvidados por completo en esta versión de Amiga que carece por completo de casi cualquier aspecto técnico gracias al que se pudiese salvar de la quema.

El argumento es bastante soso y poco original, unos extraterrestres han invadido la ciudad asustando a todos sus habitantes y causando grandes destrozos, como es de suponer, no vas a tener tiempo para preguntarle a estos seres que han venido a hacer, porque entre otras cosas sabes que en sus ratos libres engullen personas.

Así pues, el gobierno envía a una patrulla compuesta por tres miembros, un androide, un marine y una soldado, que como precisamente estaréis pensando, serán los encargados de solucionar, o mejor dicho, limpiar hasta el último rincón de la ciudad de intrusos.

Cada componente de este peculiar grupo posee un arma distinta, el androide un látigo de energía, la chica un lanzallamas y el marine un láser de protones.

En la ciudad

Una vez empezamos la partida debemos seleccionar uno de los personajes anteriormente citados, eligiendo también si queremos jugar una partida individual o a dobles.

El desarrollo de la partida es idéntico al de Golden Axe, ya que Alien Storm es un arcade de scroll horizontal. A medida que vayamos avanzando una serie de enemigos nos cerrarán el paso, o al menos, eso es lo que intentarán.

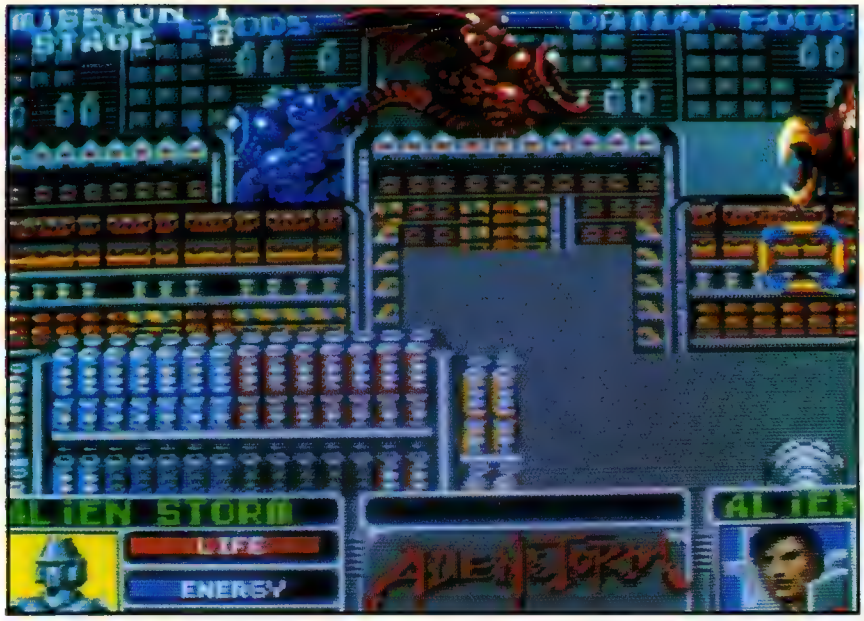
Según los eliminemos se nos indicará con el típico mensaje de "Go" o algún otro señalizador que podemos seguir avanzando, hasta que el ordenador nos mandé otra remesa de dos o tres bichejos.

La primera fase transcurrirá de esta manera hasta que lleguemos a un supermercado y escuchemos voces de auxilio. Una vez dentro de éste comenzará la segunda fase, que esta vez es semejante a Operation Wolf o algún sucedaneo, debiendo eliminar al mayor número posible de "aliens" y "big aliens" para conseguir bonificaciones. Al acabar, comenzamos de nuevo con el desarrollo horizontal, hasta la cuarta fase, en donde emprenderemos una alocada carrera por las calles disparando sin cesar. De esta manera la dinámica de las cuatro primeras fases se irá repitiendo en las posteriores con la única diferencia del progresivo aumento de dificultad.

A fondo

A muy pesar nuestro no podemos decir que Alien Storm sea un cúmulo de maravillas, porque ni siquiera sorprende por alguno de sus múltiples aspectos, que son mediocres de solemnidad.

Sus gráficos en dieciséis colores no aprovechan ni siquiera una enésima parte de las posibilidades que ofrece un Amiga en lo referente a este apartado. Las animaciones son bastante pobres y los sprites parecen mal acabados, dando la sensación de que el grafista los hubiese querido diseñar a toda velocidad, sin esfuerzo. Los de-



En cada fase aparecen enemigos distintos (AMIGA).

corados cuentan con unos gráficos bastante simples y diseñados bastante a lo loco, como sin importarles quienes fueran a verlos o a comprar el juego. Sir ir más lejos, os podemos decir que las animaciones de las fases en las que atravesamos las calles corriendo a toda velocidad son tres, sí, tres animaciones para hacer una secuencia de un cuerpo corriendo, que se repiten tan rápido que no nos da tiempo a distinguir, pero que, si por casualidad contamos con el Action Replay, podremos perfectamente enlentecer y apreciar lo tosco de las mismas. ¿Qué se puede esperar de un juego que hacen con "tantas" ganas?...

Cambiando de apartado, los movimientos son rápidos, rápidos pero brusquísimos, tan bruscos que podemos notar como nuestro muñeco cuenta con dos siluetas cuando lo movemos. El scroll, para no desentonar, es igualmente desastroso, como el resto de los aspectos de este juego.

El sonido es de lo más pasable, eso sí, si lo comparamos con el resto de los puntos a los que anteriormente hemos hecho referencia, este sería, sin lugar a dudas, un aspecto sobresaliente, pero por separado no es así, pudiéndole dar únicamente un bien caritativo a la banda sonora de la presentación y los FX durante la partida.

En fin, para concluir este comentario solamente mencionaremos esa sensación tan fuerte que da Alien Storm de ser un programa hecho con prisas sin el menor interés posible por parte, tanto de sus programadores como de sus grafistas, pudiendo experimentar de esta manera una sensación bastante desagradable a aquellos usuarios que jugaron con la máquina o probaron la versión de Megadrive. Alien Storm es un juego técnicamente bajo que más que valerse por si mismo utiliza a la coin-op del mismo nombre para asegurar sus ventas.

Una verdadera pena, ya que si Alien Storm hubiese sido llevado a buen fin nos podíamos haber encontrado posiblemente con una de las bombas de este año.

César Valencia

Pueden hasta dos jugadores a la vez (AMIGA).

Versión comentada:
AMIGA

Alien Storm es una conversión bastante regular tanto en su jugabilidad como en el resto de sus aspectos, gráficos, sonoros y técnicos. No cuenta con aliciente suficiente como para interesar a alguien que no haya probado la máquina.

Otras versiones:
Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum y Commodore.

Creador:
VIRGIN GAMES

Distribuidor:
ERBE

Lo mejor:
La música del principio.

Lo peor:
Malo en general.

Sonidos: 6
Gráficos: 5
Adicción: 4

Reminiscencias de 8 bits

Nada más empezar nos topamos con el primer monstruo (PC EGA).

Lone Wolf recordará a muchos los antiguos programas que se hacían para Spectrum o Amstrad, y cuando digo "antiguos" me estoy refiriendo a los clásicos de Ultimate o de aquellas muchas compañías que desaparecieron.

LONE WOLF

La aventura está servida con la última producción de Audiogenic, "Lobo Solitario", un personaje sacado de los libros de fantasía del escritor Joe Dever que ahora toma vida en la pantalla de nuestro ordenador.

Aquí la cosa va de espadas, magia, hechizos y demás aspectos típicos de este tipo de aventuras ambientadas en un mundo extraño lleno a rebosar de criaturas infernales.

El juego es una video-aventura que nos recordará en muchas de sus numerosas pantallas el estilo de los genuinos y célebres primeros programas para los 8 bits. Lone Wolf es un programa que cuenta con un gran mapeado, muy extenso, en el que, si no fuese porque el camino que debemos seguir nos viene prácticamente dado, nos sería muy fácil perdernos.

Controlamos a un fornido guerrero que portando una vigorosa espada de acero templado tendrá que hacer frente, como ya viene siendo costumbre, a una gran cantidad de enemigos, entre los cuales se encuentran las más demoníacas y monstruosas criaturas que jamás podríamos imaginar.

A medida que avancemos se multiplicarán las trampas y los peligros que tendremos que sortear serán mayores, así como la dificultad de esquivar y acabar con las numerosas bestias que nos acechen, que sin duda, se verá incrementada.

La verdad es que el programa en cuestión no destaca precisamente por su originalidad, ya que muchos son los juegos que tocan temas parecidos o cuentan con desarrollos similares.

En nuestro camino encontraremos multitud de trampas, que van desde trampillas a los curiosos pomos de las puertas que abren fuego contra nosotros.

También hay dragones que nos escupirán bolas de fuego, y como no, guerreros con los que nos enfrentaremos en un combate a muerte.

Quizá podríamos remarcar como dato anecdótico el hecho de que tras jugar unas cuantas partidas con Lone Wolf, el juego se vuelva un tanto tedioso, siempre realizar la misma tarea, en algunos casos demasiado fácil, y en otros, por lo contrario, rabiosamente difícil. Como objetivo principal de este pequeño anexo podríamos situar el hecho de que Lone Wolf es un programa que no aporta nada nuevo a los usuarios moderados o a los fanáticos de los compatibles, teniendo al alcance de su mano, o increíbles aventuras gráficas o formidables arcades VGA. Por otro lado, los poseedores de un Amiga no verán en Lone Wolf más que el fantasma de muchos de los juegos que salieron hace años, o una per-

Nuestro personaje puede subir y bajar escaleras (PC EGA).

sistencia maniática de intentar que flote una piedra.

Sin innovaciones gráficas ni técnicas se nos presenta un juego que cumple su función, y todos sus aspectos son suficientes para no decepcionar, pero esto no vale, ya que actualmente la competencia es muy dura y la última creación de Audiogenic se presenta con desventaja.

La única versión de Lone Wolf que puede ser interesante es la creada precisamente para los 8 bits, ordenadores que últimamente están faltos de "material" y sistemas en los que todo, o casi todo el software novedoso es bien recibido.

Cambiando de tema, técnicamente nos encontramos ante un juego que cumple, pero sólo eso, ya que alguien que se espere algo deslumbrante en alguno de los apartados se verá defraudado ampliamente, porque todos los aspectos de Lone Wolf están cuidados lo justo para no sobresalir ni tampoco caer en desdicha.

Los gráficos están bien, no podemos decir más, porque únicamente inspiran ese calificativo. Las animaciones, regularcillas, sirven al propósito para el cual han sido creadas, y los decorados, atractivos, pero sin duda demasiado recargados.

El sonido, sin embargo, es un apartado que está muy bien conseguido, recreando una atractiva melodía en un PC sin ningún tipo de complemento para mejorar este parche de los compatibles. Los FX durante el juego son muy normalitos, pasos, explosiones o caídas y saltos.

El movimiento no es muy fluido y suave pero tampoco podemos decir que sea lento o esté mal, simplemente es el apropiado.

Por último cabe remarcar el punto de que Lone Wolf sería un gran programa si hubiese aparecido hace ya unos años, cuando se produjo en los ordenadores de 8 bits la explosión de las video-aventuras, pero en fin, aunque sea un producto creado a destiempo, los programadores pueden estar tranquilos porque por lo menos han cumplido, y sin crear ninguna maravilla de la técnica o un programa que vaya a hacer historia o a convertirse en un clásico, Lone Wolf nos sumergirá en su mágico mundo y aunque sólo se trate de un programa logrará hacernos imaginar y sin duda alguna, pasar un rato agradable delante de nuestros compatibles.

César Valencia P.

El águila intentará mermar nuestro nivel de energía (PC EGA).

Versión comentada: PC

Un programa agradable que cumple en todos sus aspectos pero que es ahí en donde se queda. Podríamos decir que Lone Wolf recuerda a los antiguos programas de 8 bits, video-aventuras y demás. Un programa más.

Otras versiones:

Amiga, PC, Atari, CPC y Spectrum.

Creador:

AUDIOGENIC

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Sonido en PC sin complementos.

Lo peor:

Programa del montón.

Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 6

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS

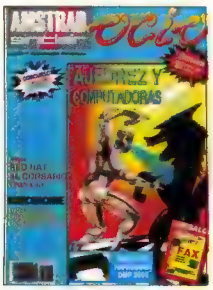
SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.

SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.

SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.

SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.

SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.

SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.

SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.

SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.

SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).

SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.

SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.

SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.

MEGAOCIO.
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.

MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

MEGAOCIO
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.

MEGAOCIO
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.

MEGAOCIO
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...

MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.

MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.

MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.

MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.

MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.

MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.

MEGAOCIO
Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.

MEGAOCIO.
Nº 27 JUNIO 91. 400 PTS.
Metal Mutant. Banco de pruebas: ATONCE. Guía del Jugador: The secret of Monkey Island. Star Control. Metal Mutant. Trucos, Pokes y Cargadores.

MEGAOCIO.
Nº 28 JUIIO 91. 500 PTS.
Juegos Deportivos. Banco de pruebas: Vidi-PC. Guía del Jugador: Chuck Rock. Fuga de Coldizt. El libro de los trucos: más de 150 trucos para tus juegos.

MEGAOCIO
Nº29 SEPTIEMBRE 91. 400PTS.
War Zone, Crime Wave, Armour Geddon, Proyectile, Das Boot Consolas. Faxanadu, Road Blasters, E-Swar, Bugs Bunny.
Trucos CPC. Software educativo Mickey y la máquina de hacer crucigramas.

MEGAOCIO
Nº 30 OCTUBRE 91. 400PTS.
4D BOXING, Disco Duro: A590 Almacenamiento masivo de datos para Amiga. Dinamix. Juegos: Darkman, Frenetic, Hammer Boy, Atomino, Last Battle
La guía del jugador: Darkman y Bloodwich.

MEGAOCIO
Nº 31 NOVIEMBRE 91. 400PTS.
The Blues Brother, Preview: Los Simpsons, Especial Big Chipo: La diosa de Cozumel, Los templos Sagrados, Jabato
Consolas: A boy and his blob, Burai Figther, Electro cop, Wonder Boy, Dinamite Duke

MEGAOCIO
Nº32 DICIEMBRE 91. 450PTS.
EXTRA NAVIDAD
Pilota tu propio helicóptero con Thunderhawk Tip off: el baloncesto de Anco. Extra Guía del Jugador: Fascination, Thunderhawk, Colón Hunter, lo último en juegos vectoriales

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(+GASTOS DE ENVIO):

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

LAST BATTLE

Héroe descafeinado y fortachón

El juego se limita a golpear a uno o dos enemigos y a avanzar constantemente (AMIGA).

Last Battle es la última creación de Elite, un arcade de scroll horizontal que nos sitúa en un exótico mundo que debemos de atravesar en busca del villano de turno, explorando numerosos parajes en los que nos enfrentaremos con los típicos enemigos tontones, que nos agobiarán como en otras tantas ocasiones.

Cada vez me asombro más de lo variopinto y estrambótico del mundo de los videojuegos. Cada mes aparecen en las estanterías de los comercios y escaparates, revistas y demás, una gran cantidad de nuevos títulos, como es lógico, unos son mejores, otros peores, pero al fin y al cabo es el comprador el que tiene la última palabra, porque precisamente para gustos se hicieron los colores. No obstante tras observar Last Battle y jugar con él hasta llegar al final (lo que fue sin duda un verdadero alarde de paciencia y comprensión hacia sus programadores), no podemos entender como es posible que programen un juego así.

Cachas Vs. Villano

El tema es adecuado, uno de los muchos posibles para dar sentido a un juego más que visto y nada original, pero en definitiva... un juego (o lo que pretenda llegar a ser). Del desarrollo en sí, tampoco podríamos decir nada en especial, ya que el hecho de que el objetivo sea avanzar constantemente hacia la derecha eliminando cualquier cosa que se mueva, es algo tradicional en esencia.

Pero cuando comenzamos la partida y se nos da la oportunidad de contemplar y apreciar las tres animaciones para hacer andar a un sprite del tamaño que podréis observar en las fotos que acompañan al comentario, las dos animaciones, dos, para hacer correr a los enemigos, y para colmo que sólo contemos con la posibilidad de lanzar dos golpes: una patada y un puñetazo. ¡Pero bueno hombre, yo ya no se a que extremo vamos a llegar!.

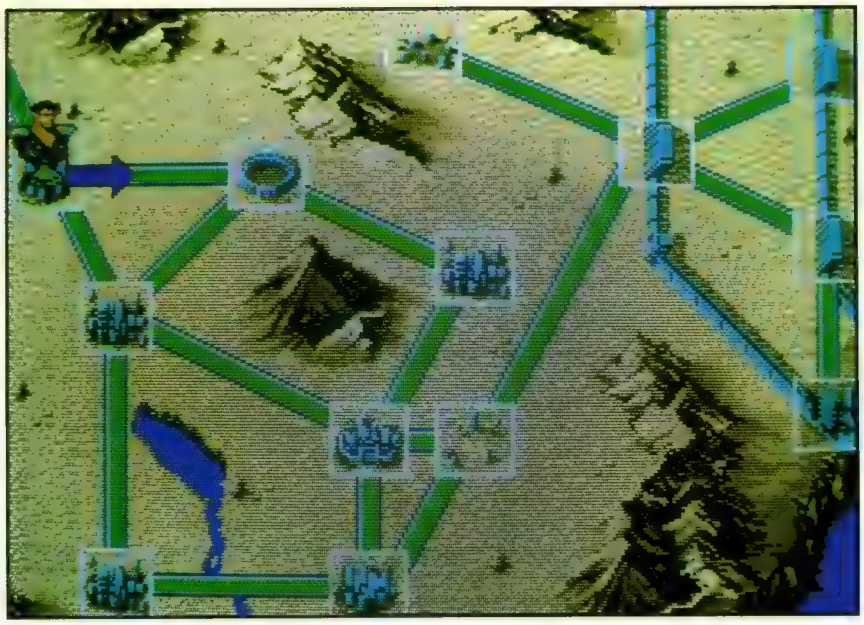
Así pues el juego se limita en su integridad a avanzar continuamente y sin parar hacia la derecha o izquierda, ya que el lado hacia el que nos tengamos que dirigir varía dependiendo de la fase, con la única dificultad, si es que al menos se la puede llamar de esa manera, de calcular el momento para soltar una patada o un puñetazo al enemigo bobalicón que se tercie, y precisamente califico de "bobalicones" a los enemigos porque lo único que harán será avanzar de puntillas, intentar golpearnos, y volverse a ir, saliendo de dos en dos y siendo la mayoría de las fases exactamente iguales, aspectos que denotan que las mentes de los programadores no han echado demasiado humo.

Al final de algunas fases tendremos que vérnoslas, como es ya norma de la casa, con el enemigo más grande y fuerte, que en el caso de Last Battle, ni es grande, ni es fuerte, pero por lo menos es enemigo (o un amago).

Una vez visto el aspecto general del juego y hecha una pequeña valoración crítica del mismo, pasemos a detallar en mayor medida los apartados técnicos de Last Battle.

La técnica ante todo

Por si fuera poco, y a muy a pesar nuestro hemos de decir que Last Battle es un juego técnicamente pobre en la mayoría de sus aspectos, sobre todo en dos fundamentales, gráficos y soni-



Tenemos que limpiar cada una de las zonas para acabar el juego (AMIGA).

do, que no suben para nada el listón fijado por el conjunto.

Los gráficos son pocos, repetitivos y con un colorido bastante soso e inadecuado. Desde la definición de los personajes, pasando por la de los enemigos hasta llegar a la de los decorados está bastante al margen de lo que podríamos calificar como "unos gráficos pasables".

Así sucede con todos los puntos referidos a este apartado, enemigos de fin de fase, otros niveles, etcétera...

El sonido es bastante regularcillo, y digamos que podría pasarse por suficiente si exceptuamos muchas de sus melodías o en este caso "MALOdías", que son francamente penosas y nos dan la sensación de estar sentados frente a un Spectrum. Los efectos sonoros son los concernientes a puñetazos y patadas o golpes en general, nada espectaculares...

Y concluyendo ya, los demás factores condicionantes de Last Battle están muy en la línea de los anteriormente comentados.

Como excepción que confirma la regla citamos al movimiento de los personajes y el scroll de pantalla, que son realmente suaves y rápidos, pero por desgracia no les vale para nada, porque el resto del programa es prácticamente injugable debido a su excesiva facilidad y a la falta de vistosidad, enemigos y en definitiva, innovaciones y jugabilidad.

En definitiva, un juego que pudo ser y no fue, una conversión mediocre de un juego mediocre. Así es la vida.

César V. P.

Versión comentada:
AMIGA

Last Battle es un juego increíblemente soso y fácil. No tiene nada que enganche al jugador aunque sea un poquitín. Los gráficos son malos, al igual que el sonido y el resto de sus aspectos, exceptuando el movimiento.

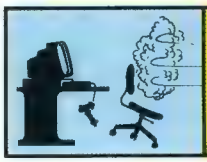
Otras versiones:
Amiga, Atari ST, CPC, y Spectrum.

Creador:
ELITE

Distribuidor:
DRO SOFT

Lo mejor:
Movimiento suave.

Lo peor:
Es un juego penoso.



Sonidos: 4
Gráficos: 2
Adicción: 1

LO QUE DEBE SABER SOBRE MEGAOCIO

¿COMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si Vd. desea enviar una carta a la sección de correo de la revista debe dirigirse a:

MEGAOCIO "Sección Correo".
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

¿DONDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCION?

Para cualquier asunto relacionado con este tema escriba a :

MEGAOCIO Dpto.Suscripciones.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid
O bien llame al teléfono: (91) 319 80 37.

¿COMO OBTENGO INFORMACION SOBRE PUBLICIDAD?.

Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debe ponerse en contacto con:

MEGAOCIO Publicidad-Revista.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

Envíenos el cupón con los números que desea e indíquenos la forma de pago. Dirigirlo a:

BMF Grupo de Comunicación, S.A.
a la dirección antes indicada.

CRUISE FOR A CORPSE

Lo más alucinante en aventuras gráficas

Cruise for a Corpse es la última superproducción de Delphine Software, que para los menos puestos diremos que dicha empresa es la creadora de juegos como Operation Stealth o Future Wars.

Cruise for a Corpse es una alucinante aventura muy en la línea de otros juegos como Monkey Island, Maniac Mansion o las aventuras gráficas de Indy, pero este vez no tengo más remedio que admitir que los señores de Delphine se han superado a si mismos y a sus competidores.

La verdad es que siendo un auténtico admirador de Monkey Island me duele en parte reconocer que el producto que se nos presenta en esta ocasión supera con creces a otras aventuras de su estilo anteriormente publicadas, ahora es preguntaréis que es lo que tiene este programa que lo hace tan especial, ¿me equivoco?, pues bien, si continuáis leyendo este comentario os contaré las multiples cualidades y variados aspectos que hacen de Cruise for a Corpse una aventura gráfica única.

El esperado programa de Delphine Software ha llegado a nuestras manos por fin, y no podía haber sido más grata la sorpresa, ya que cuando empezamos a ver su demo de presentación y su música, quedamos perplejos e irremediablemente sucumbimos ante el encanto técnico de esta increíble aventura.

Vámonos de vacaciones...

La historia nos traslada a principios de siglo, primeros años, mil novencientos veinte o quizá un poco antes. Nosotros, en el papel de un importante investigador privado, recibimos una carta en la mañana más fría del invierno en la cual se nos sugiere la ídea de irnos a tomar unas pequeñas vacaciones en crucero. Esta es acogida con sorpresa y aceptación. Una vez en el buque, recibimos la noticia de que se ha cometido un crimen, por lo que nosotros, como única autoridad presente, debemos resolver...

Esto, por supuesto es mucho más extenso en el juego, en donde se nos ofrece una introducción a la historia de dos o tres minutos, si no más, que nos sumergirá de lleno en la aventura y ambientará perfectamente el juego.

Investigando

Cuando nos ponemos en marcha por primera vez, observaremos que sólo contamos con el puntero del ratón para acceder a todas las acciones posibles, ¿pero cómo?, no hay menús, ni iconos, ni nada parecido, ¡vaya!, hasta en esto han innovado algo los programadores, un sistema mucho más cómodo y flexible que cualquiera anteriormente programado. Situaremos el cursor en el lugar u objeto que deseemos y pulsaremos fuego, apareciendo de esta manera junto a nuestra flecha preferida un menú que contiene todas las posibles

acciones a realizar con ese objeto, persona o lugar en concreto.

De esta inteligente forma podemos suprimir un montón de posibles averiguaciones o indagaciones innecesarias como sucedía en otros programas en lo que contabamos por ejemplo con una lista base de opciones como abrir, cerrar, andar, encender, apagar, ... y por ejemplo, encontrabamos un cofre, ¿cómo vamos a encender o apagar un cofre?.

El "quid" de la cuestión

Bueno, ahora vamos a ver la verdadera técnica que hace de Cruise for a Corpse un programa revolucionario, consolidándose como líder en aventuras gráficas y haciendo que los aspectos anteriormente citados tengan peso propio.

Se trata del sistema gráfico concebido para el control de figuras y personajes. En vez de haberse definido como es típico, una serie de animaciones para el protagonista, personajes, y demás, los programadores de Cruise for a Corpse han tenido la brillante idea de emplear técnicas de animación vectorial en tres dimensiones para dar vida a los personajes.

Gracias a este método pueden animar a la figura que deseen desde cualquier punto de vista, acercarla, alejarla y hecer que la misma efectue una gran variedad de movimientos con un realismo y una suavidad perfectas.

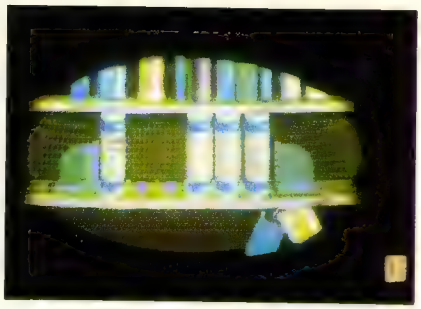
Es francamente digna de ver la animación de nuestro investigador andando o agachándose para coger algo. Es una genialidad.

Ahora, no os creáis que por el mero hecho de aplicar estas técnicas de movimiento de solidos, los gráficos son figuras de palo, ni mucho

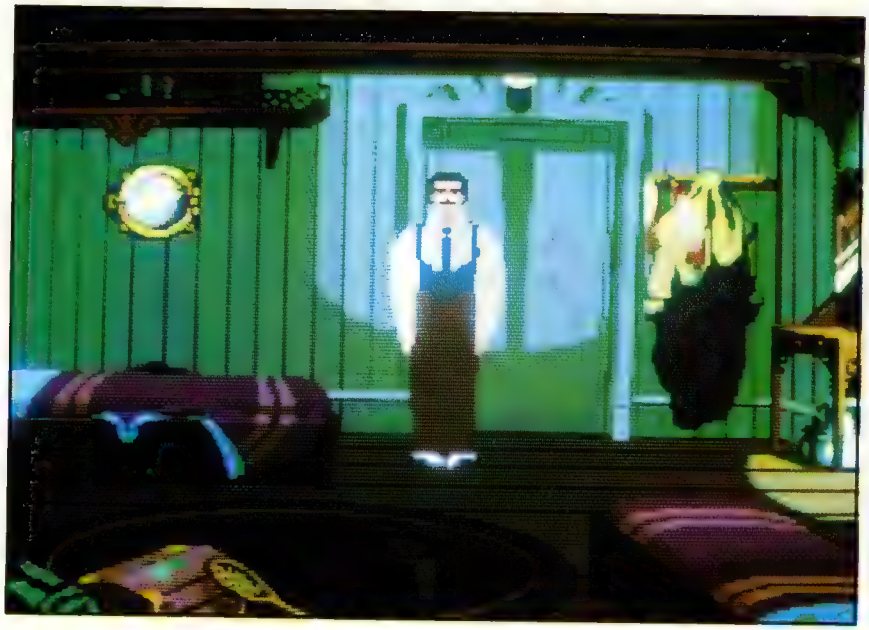
menos, los gráficos conforman complejas figuras con todos sus detales, zapatos de la época, pantalones anchos, tirantes, camisa, el bigote y las facciones de la cara de los personajes, y en ningún momento, como podrían pensar algunos, nos dará la sensación de pobreza gráfica. Es más, ya que los decorados de las distintas habitaciones son digitalizaciones de dibujos, super atractivas y con una ambientación genuina. Si entramos por ejemplo en las calderas del barco podremos ver como giran los ejes que mueven los motores y como la máquina suelta vapor.

Otro de los puntos que están perfectamente logrados es el del diálogo con otra persona, pasando de la vista habitual de la partida a una pantalla gráfica mucho más elaborada en donde podremos apreciar a los dialogantes gesticulando y hablando como si de una película se tratase, moviendo las manos, sonriendo, frunciendo el ceño...

En definitiva, Cruise for a corpse es un super programa que cuenta con unos aspectos sobresalientes en todos los sentidos. Si bien es un inconveniente que ocupe en su versión de Amiga cinco discos, no debereís de preocuparos mucho, ya que aunque tengamos que cambiarlos alguna vez, os podemos asegurar que esta tarea no nos agobiará ni se hará tediosa. El programa además cuenta con una difícil resolución, factor que incrementará la emoción, intriga y adicción.



No sólo recomiendo Cruise for a corpse a los adictos a las aventuras gráficas, que sin duda quedarán extasiados, sino que además creo que cualquier usuario que quiera ver de lo que es capaz una buena idea deberá hacerse con este programa, maravilloso programa. Un diez, si señor.



Versión comentada:
AMIGA

No tiene disculpa el usuario que no tenga esta obra maestra del género que representa en su programoteca, ya que Cruise for a Corpse es un juego brillante en todos los sentidos. Recomendado sobre todo a los incondicionales de las aventuras gráficas, que alucinarán con este crucero de Delphine.

Otras versiones:
Amiga y PC.

Creador
DELPHINE SOFTWARE

Creador:
ERBE

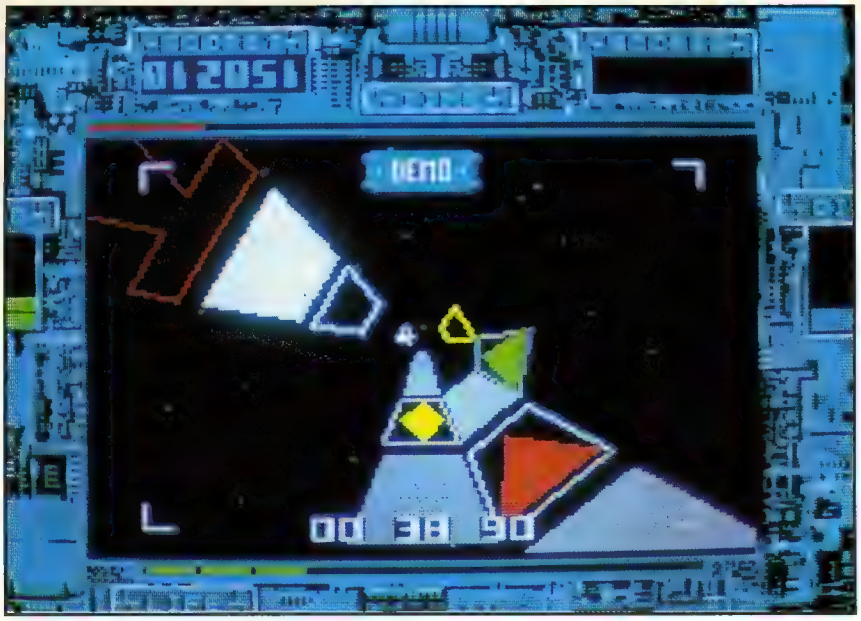
Lo mejor:
Tecnicamente brillante.

Lo peor:
Sólo lo amortizarán los aventureros "con tablas".

Sonidos: 8
Gráficos: 9
Adicción: 8

PSYBORG

Encanto espacial...



Si lo vuestro son los juegos raros, leer atentamente el comentario de Psyborg, un juego original en la línea de Time Race, Guardians o Booly, que nos llega de manos de la francesa Loriciels.

El argumento es sumamente extraño e interesante, nos sitúa en los confines del universo, en un lejano lugar de uno de los sectores inexplorados, una gran nave-carguero avanza en la profundidad del espacio. En su interior se encuentra una persona, que hasta este momento dormía... Duncan Norton, científico voluntario para el experimento despierta de la hibernación, no conoce nada del lugar en el que se encuentra, es más, ¡no sabe en donde está!, al instante una pantalla modular y antigravedad se sitúa ante Duncan y se activa para mostrarle un plano del vortex, pero algo falla, una luz crece, la tensión se dispara y... estalla. Ahora Duncan no sabe si esta muerto o no, si sueña o imagina algo imposible, pero es sumamente extraño, se encuentra en una de las lanzaderas de entrenamiento con las que jugaba en su periodo de adiestramiento en la base de Turmya, en Saturno, deslizándose ingrávido por un tunel de alta velocidad intentando situar los campos de fuerza del mismo paralelos a los de la nave en la que se movía.

Al comenzar la partida se nos permite elegir entre uno de los siete universos en los cuales podemos desarrollar la partida, pero como algunos ya habrán supuesto, no podremos elegir más que el primer planeta del primero de estos, y después el siguiente, y así sucesivamente, de tal manera que cuando completemos cada uno de los mundos se nos irán dando claves para poder entrar en el siguiente.

El juego es simple y rápido, llegando a crear gran adicción. Nos desplazaremos a gran velocidad en un módulo o nave que bien nos podría recordar a los que se encuentran en una montaña rusa. De esta manera, según avanzamos se nos presentarán a los lados del tunel campos de fuerza que deberemos de desactivar situándolos en la posición correcta. Para esto deberemos de mover el joystick hacia los lados, acción con la cual lograremos que rote el tunel en el que nos movemos. Estas y algunas cosillas más conforman el desarrollo de este curioso Psyborg.

Uno de los inconvenientes que más deja entrever un juego de este tipo es que tal vez se trata de un programa dirigido a un público muy especial, ya que ni se trata de disparar, ni de rescatar a nadie, ni es una videoaventura complicada ni una conversión novedosa, y la verdad es que en la mentalidad de cualquier usuario o de una inmensa mayoría de ellos, todo lo que se aleje de las directrices expuestas no merece la pena.

Los gráficos son adecuados y se puede decir que cumplen, sin más. Empezando por los de la presentación, que son los más logrados y ambientados, los del marcador, que son una bastante peculiares, circuitos y más circuitos, los de los mapas de los universos, y por último los del juego en si, que son poligonales, de solidos rellenos y que simplemente cumplen la función para la que han sido creados. ¿Que podrían haber sido más complejos?, pues si, ¿más bonitos y vistosos?, también, pero sin duda, sirven bastante bien para el desarrollo de la partida.

Referente al sonido podemos destacar como noticia que Michael Winnogradof sea el encargado de dirigir este aspecto, para los que no estén al tanto de quién es este personaje, diremos que se trata de uno de los sujetos que han creado más músicas para los lanzamientos de 8 bits (antaño) de Loriciels, y eran realmente buenas, pero esta vez parece que se le han gastado las pilas, ya que el juego en cuestión únicamente cuenta con una corta, muy corta melodía de presentación y algún que otro FX. Regular.

Versión comentada: AMIGA

Un juego original en argumento y desarrollo, pero de concepción demasiado rara, la originalidad está conseguida gracias a aspectos absurdos y extraños. Gráficos pasables, sonido mediocre y adicción media.

Otras versiones:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEIN S.A

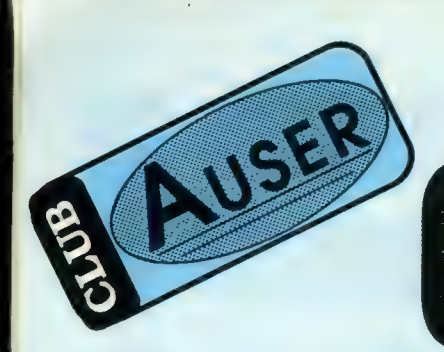
Lo mejor:

Gráficos del marcador

Lo peor:

Desarollo raro.

Sonidos: 4
Gráficos: 6
Adicción: 7



CPC USER

EL CPC USER 5 INCLUYE:

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.

5

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemania, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

3. TRUCOS

Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

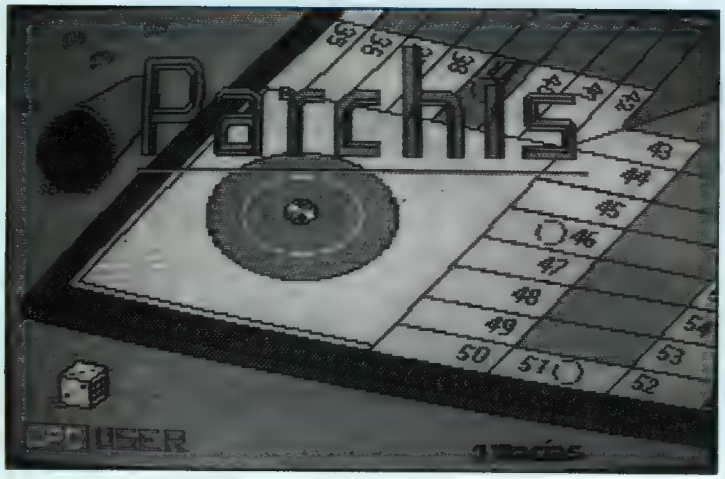
5. JUEGOS

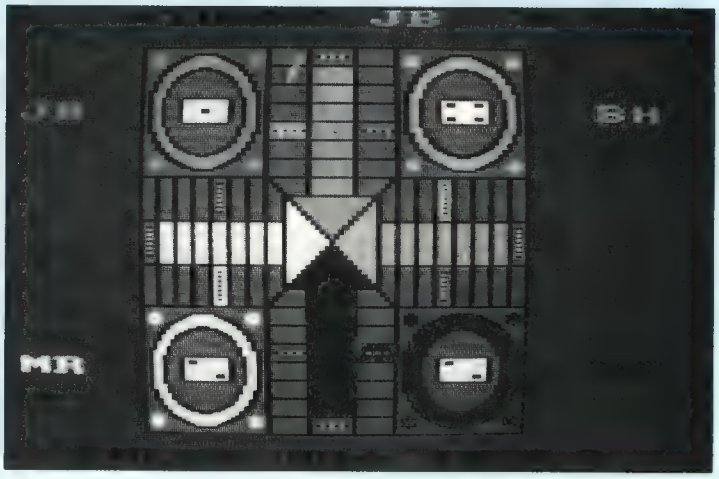
Parchís.
Urggg.

Reserva tu próximo CPC USER.
Más noticias, trucos, utilidades, etc.

¿Se puede pedir más?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas. (I.V.A. y gastos de envío incluidos)





Año IV Nº 36
Abril 1992

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

G. B. HOLSTER

Protege tu Gameboy

La empresa inglesa Konix, bien conocida por la calidad de sus joysticks, ha lanzado al mercado un interesante protector para la Gameboy. Se trata de una pieza ergonómica, cómoda y natural al tacto, cuya principal misión consiste en proteger nuestra pequeña hand-held de las caídas.

Las características principales del protector son:

- La Gameboy queda completamente encajada al protector y la protege de los golpes.
- Su forma ergonómica resulta más cómoda y natural al tacto.
- Todas las ranuras permanecen totalmente accesibles al jugador.
- Sólo es necesario retirar el protector en el caso de cambiar las pilas.
- Incorpora un clip rígido de sujeción para transportarla en el cinturón.

Se trata de un interesante producto para los poseedores de Gameboy. Es distribuido en España por PROEIN S.A. C/ Marqués de Monteagudo, 22, Bajo - 28028 Madrid - Teléfono (91) 361 04 32 y (91) 361 05 29 al precio de 2.295 pesetas.

MASTER SYSTEM CONVERTER

Más juegos para Megadrive

El presente módulo de conversión de Sega Master System para la consola Megadrive ofrece una fácil instalación, sin soldaduras, sin abrir siquiera la consola. Sólo tenemos que conectar el módulo en la ranura del cartucho, como si de cualquier juego se tratase, y ajustar el convertidor apretando un tornillo que se suministra con éste.

El resultado es que podremos disfrutar de la práctica totalidad de títulos disponibles para la consola Sega Master System, muy útil en el caso de que dispusiésemos de una y hayamos optado por renovar nuestro equipo con una Megadrive. Así no perderemos los cartuchos anteriormente adquiridos.

El convertidor es compatible con la práctica totalidad de los cartuchos y periféricos disponible para la Master System, como el teclado deportivo, la pistola Light Phaser, las gafas 3-D, la unidad de disparo rápido, el teclado de control numérico y la palanca de control.

Todos los juegos son emulados por medio del teclado de control de la Sega Megadrive, aunque en algunos casos también es posible utilizar el teclado de la consola Sega Master System. Estos casos son: Great Volleyball, Alien Syndrome, Shangai, Wonder Boy in Monster Land, Where in the World is Carmen San Diego, Montezuma's Revenge y Bomber Raid.

También hay algunas excepciones, como es el caso de algunos juegos que no funcionan correctamente o, simplemente, no funcionan. Según el manual, uno de estos casos es el F-16 Fighting Falcon, aunque nosotros, no hemos encontrado ninguno que ofreciese el más mínimo problema.

Este producto lo puedes comprar en MAIL SOFT, P. Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 Madrid o en C/ Montera, 32, 2 - 28013 Madrid. Tlfno.: (91) 527 82 25 y (91) 522 49 79. El precio es de 6.490 pesetas.

GUERRILLA WAR

Luchando contra el dictador

Para destruir el helicóptero necesitaremos paciencia y buena puntería.

Tu país, una isla, se encuentra dominado por un malvado dictador. Como líder de la guerrilla debes desembarcar en la costa, sólo o con tu camarada, rescatar a los prisioneros de guerra y eliminar al malvado tirano.

No se trata de una misión suicida, ni muchos menos. En esta ocasión nos encontramos bien armados y, por si fuera poco, disponemos de una gran cantidad de armas y vehículos que, en ocasiones, podremos quitarle al enemigo. Esto no resulta demasiado difícil, ya que las armas se encuentran en cajas que podremos abrir a base de disparos y los vehículos están completamente vacíos.

Además, por si fuese poco, podemos contar con la ayuda de un amigote y jugar simultáneamente los dos en la consola. Esto hará que el juego nos resulte mucho más fácil y podamos llegar al final de cada misión mucho más rápido.

El juego se compone de diez fases diferentes, al final de las cuales encontraremos un enemigo final al que debemos destruir. Las fases son: la jungla, la pequeña granja, el río, la mina de carbón, el interior de la mina de carbón, la ciudad, las alcantarillas, la ciudad, la base y el palacio.

Las armas

A lo largo de la pantalla encontraremos una gran cantidad de armas de distintos tipos que nos ayudarán a hacer más llevadera nuestra misión. Así encontraremos metralletas normales, de triple tiro, lanzallamas, lanzadores de proyectiles, granadas y explosivos. Todo el material necesario para que el dictador y sus secuaces desaparezcan de una vez por todas de la isla.

Por si esto fuese poco, además disponemos de algunos vehículos, como el Jeep o el Tanque. Estos nos permitirán desplazarnos a mayor velocidad por la pantalla, nos servirán de protección contra los disparos del enemigo y además, nos servirán para disparar contra el enemigo o, incluso, atropellarlo, si se trata de soldados a "patita". Es de suponer que el tanque ofrece mayor potencia de disparo y protección que un jeep.

Además de estos vehículos, también hay disponibles una especie de metralleta pesada, en la que podemos subirnos y disparar proyectiles de gran potencia contra los enemigos. Esta metralleta, al igual que el tanque o el jeep, nos proporciona protección contra el enemigo, eso sí, durante un período limitado de tiempo.

Por último, cabe destacar algún tipo de objetos que al cogerlos nos ofrecen puntos de bonificación o vidas extra, muy útiles si tenemos dificultades.

Valoración

Se trata de una gran conversión de la máquina recreativa, salvando, lógicamente, las diferencias gráficas y sonoras de ésta. Es, sin duda alguna, uno de los mejores y más entretenidos juegos de arcade que hemos visto en la Nintendo Entertainment System. El scroll es rápido, los movimientos suaves, los efectos de sonido adecuados y tan solo podemos echarle en cara que los personajes en ocasiones parpadean, una minucia que pasa desapercibida ante el fragor del combate.

El juego cumple con todos los ingredientes necesarios de un buen videojuego. Recomendado.

Consola:

NINTENDO. Un juego que sin tener unos gráficos maravillosos, ni unos efectos de sonido del otro mundo, es capaz de pegar a la pantalla, durante horas y horas, a cualquier tipo de jugador. Recomendado.

Lo mejor:

Muy entretenido.

Lo peor:

A veces parpadean los sprites.

Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 10

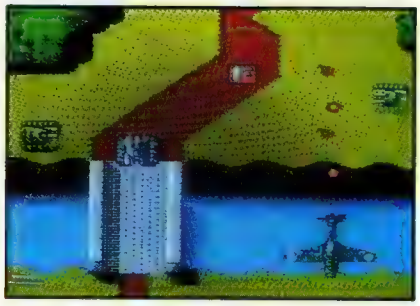
IRON TANK

Guerrilla War en tanque

Los juegos de guerra suelen ser, por excelencia, los mejores arcades disponibles en las máquinas recreativas. Así, la prestigiosa empresa japonesa SNK, ha convertido para la consola Nintendo las versiones de algunas de sus más exitosas máquinas recreativas: Iron Tank y Guerrilla War entre otras.

La verdad es que los programadores de SNK no se han lucido demasiado, más bien se han limitado a hacer un juego del tipo Commando pero sustituyendo al personaje del juego por un tanque. Nada original pero muy adictivo, tanto como lo fuera el Commando. El único inconveniente es que eliminamos una parte de lo más atractiva que incorporan otros juegos: la posibilidad de cambiar de vehículo y la movilidad.

El juego, como es de suponer, trata de recorrer a través de un scroll todo el campamento destruyendo las posiciones defensivas y a tantos enemigos como encontremos en nuestro camino hasta llegar al final de cada fase. Para ello contamos con un potente tanque armado con una doble metralleta y un potente cañón.



La letra "F" incrementa la energía de nuestro tanque.

Consola:

NINTENDO. Si conocemos el juego Guerrilla War, poco podemos deciros de este Iron Tank que ya no sepáis. Se trata del mismo juego, pero en este caso controlamos un tanque, no podemos coger otro tipo de vehículo y disponemos de menos armas. Resumiendo: bueno, pero no está a la altura de otros juegos disponibles en el mercado.

Lo mejor:

Entretenido.

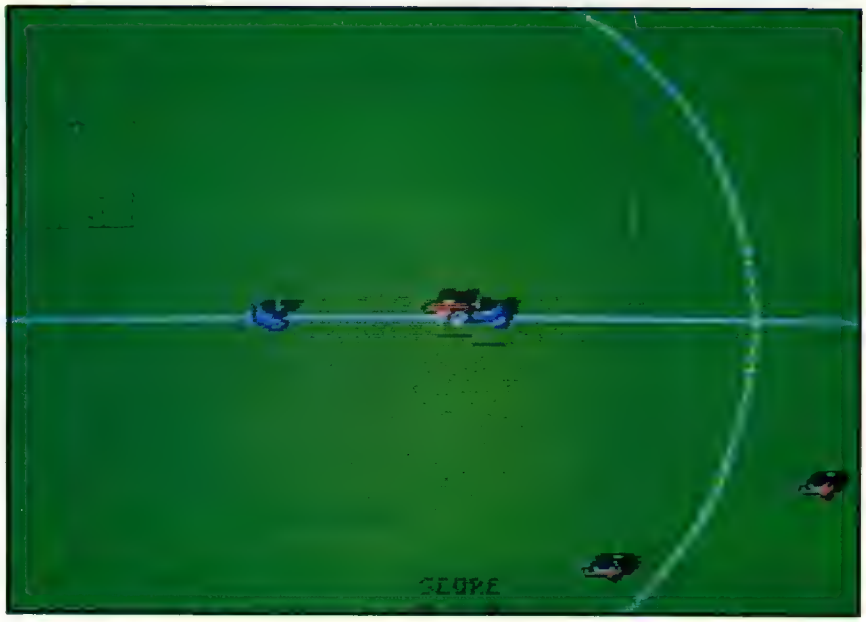
Lo peor:

No está a la altura de otros juegos.

Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9

PREVIEW KICK OFF

El rey del fútbol en Nintendo



Luchando por el balón en medio del campo.

Kick Off, el más increíble programa de fútbol hecho en todos los tiempos llega ahora a nuestras consolas de mano de su programador original, Dino Dini, que en su día realizara las versiones para Amiga y Atari de este magnífico juego que lo llevaría a la fama.

Ahora no hay límite para la diversión, ya que Kick Off está siendo versionado para todos los sistemas, Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, Sega, Megadrive, y además, conservando todo su carisma, su espectacularidad y rapidez originales, factores gracias a los que Kick Off pasara hace unos años a la historia de los videojuegos.

Cuando se versiona un programa de este tipo se pueden presentar muchos interrogantes, tales como si conservará los mismos gráficos, si tendrá la misma rapidez o jugabilidad, las opciones, y en general todo aquello que hacía al juego original tan especial, ... Pero cuando pudimos ver la versión de Nintendo de Kick Off todas las dudas quedaron resueltas al momento, aquello si que era una conversión, ¡que barbaridad!, no sabías si estabas delante de un Amiga o enfrente de tu Nintendo, porque la verdad, no se acostumbran a ver cosas como estas todos los días.

Fidelidad al máximo

La versión de Nintendo es similar a la realizada en Amiga o Atari, conservando todos los alicientes de estas últimas. El scroll es formidable y el movimiento de los jugadores tan rápido como sus versiones antecesoras.

Parece increíble como alguien es capaz de hacer un juego como éste en una Nintendo, y es bastante asombroso el pensar como hay gente que se gana la vida haciendo auténticos churros para esta consola.

Al cargar el juego podemos apreciar que la pantalla de selección de opciones es exactamente igual, pero eso sí, algunas cambian, debido a que se han sustituido por otras, pero sin que esto afecte en lo más mínimo al desarrollo del juego.

Podemos elegir entre practicar, diseñar nuestro equipo, jugar un solo partido, jugar en la liga, la copa o la copa de Europa, pasando por multitud de posibilidades que no enumeramos.

Saque de centro

No se han escatimado detalles y en lo referente al desarrollo del partido todo se ha conservado perfectamente idéntico. Los gráficos de los jugadores son los mismos y sus animaciones también, el scroll es super-suave, digno de ver, y los efectos especiales tales como chutar, pasar y el propio movimiento de la bola son fantásticos, ver para creer que una cosa así se haya podido hacer en nuestra consola.

Una de las diferencias que podríamos destacar es que en la versión de

Un magnífico gol. El portero engañado se lanza a la izquierda.

El movimiento, voy a enloquecer, que queréis que os diga del movimiento, formiadable, fantástico, sorprendente, fabuloso, increible, maravilloso, único, perfecto, suave, rápido y en definitiva genial.

Pues nada chicos, esto es todo, un clásico único en su género, probablemente insuperable, que tenéis la oportunidad de adquirir para vuestra consola. Si de veras queréis pasároslo bien, si deseáis estar horas y horas y horas pegado a vuestra pantalla, Kick Off es la única opción posible, el mejor juego realizado para una Nintendo, sin duda y con mucha diferencia. Kick Off era único, ahora los Nintendo maniacos también pueden ser únicos con Kick Off.

Un diez para Imagineer, para Dino Dini y para la distribuidora del juego en España. Perfecto.

Amiga, el joystick sólo cuenta con un botón, y para hacer pases, tijeretas, cabezazos, vaselinas y demás movimientos nos las teníamos que ingeniar e intertarlo una y otra vez hasta que obteníamos un perfecto control de la maniobra que queríamos realizar, pues bien, esto es algo que en nuestra consola no nos va a dar tantos quebraderos de cabeza, ya que al contar con dos botones, con uno efectuamos pases y con el otro disparamos, por lo demás en lo referente a este punto, todo continúa igual.

Técnicamente

Esta conversión dejará probablemente sin habla a cualquier usuario que haya tenido la oportunidad de jugar en Amiga y viese imposible el hecho de que algún día existiese Kick Off en su consola. Yo, como fánatico declarado de este juego, pienso que la versión de Nintendo es sin lugar a dudas de una calidad insuperable, imposible que defraude a cualquier adicto a Kick Off o a los juegos deportivos, ya que esta oportunidad no se presenta todos los días, ¡la conversión increíble de un verdadero clásico que por si fuera poco es insuperable!.

Los gráficos son pequeños pero cumplen su cometido, y las animaciones son sorprendentes, tanto por su realismo como por lo estudiadas que están y lo difícil de crear buenas animaciones con gráficos tan pequeños.

El sonido brillante, melodía de presentación y FX durante el juego, el pito del árbitro, los distintos "chuts", y demás...

Consola:

NINTENDO Kick off es irrepetible, el juego más alucinante que puedas encontrar actualmente en el mercado, y con mucho, el mejor programa de Nintendo, una maravilla de conversión que es casi idéntica a la de Amiga y Atari. Sobresaliente.

Lo mejor:

Muy buena conversión.

Lo peor:

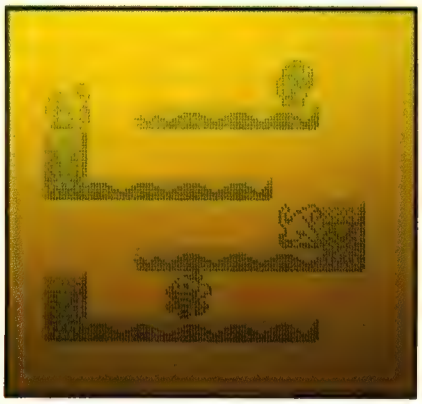
No tenerlo.

Sonidos: 7
Gráficos: 9
Adicción: 9

EN EL EJEMPLAR DE MAYO DE

- La Guía del jugador: Operación Stealth.
- Trucos, Pokes y Cargadores.
- Acaba tus últimos juegos.
- Sección consolas.
- Lo último en juegos.
- Todo esto y mucho más.

¡NO TE LO PIERDAS!



SNOW BROTHERS

No tan hermanos

De la mano de Capcom USA nos llega este último videojuego para la Gameboy, una conversión de las máquinas recreativas en la que, curiosamente, ha desaparecido la posibilidad de juego entre dos personas. La excusa es la desaparición de uno de los hermanos, el otro debe buscarle.

Aprovechamos la ocasión que se nos brinda en este comentario para decirle a los señores de Capcom que se han equivocado con el título del juego, sí, porque así se llama la máquina recreativa y aunque el juego es similar a éste: no es el mismo.

Uno de los Snow Brothers ha sido raptado, según parece han sido los señores de Capcom, que no querían complicarse las cosas y decidieron cambiar el objetivo del juego. Ahora, como supondréis, la misión del juego es rescatar a éste pobre infeliz y para ello deberemos conquistar 50 mundos helados.

Se trata de un juego similar al Bubble Bobble, de plataformas, pero sin scroll de pantalla. Las burbujas han sido sustituidas por bolas de nieve con las que podremos cubrir a nuestros enemigos y así, convertidos en una gran bola de nieve, arrojarlos contra otros enemigos o contra las paredes para eliminarlos y, por supuesto, al ser destruidos dejarán en la pantalla un caramelo, poción u objeto de utilidad.

Consola:
GAME BOY

Lo mejor
Una conversión atractiva.

Lo peor:
No respeta a la máquina original.

Sonidos: 8
Gráficos: 6
Adicción: 8

Se trata de un juego muy adictivo y de calidad, aunque poco original, ya que tiene un parecido demasiado grande con el Bubble Bobble.

JORDAN VS BIRD

Aprende a ser vapuleado

Los aficionados al baloncesto están de enhorabuena, ya hay disponible para la Gameboy un juego que te pone frente a frente con dos de los mejores jugadores de baloncesto de todos los tiempos: Michael Jordan y Larry Bird. Sólo tienes que elegir con cual de ellos quieres jugar e intentar ganar al restante.

hora puedes emular los tiros más difíciles, lanzar triples, ganchos, machacar, poner tapones al contrario (la dificultad es tan grande que, al principio, esto te parecerá ciencia-ficción), amagar e incluso, volviendo a la realidad, fallar los tiros (especialmente los triples), hacer dobles, perseguir inútilmente al contrario y ser "taponado" en multitud de ocasiones. Pero bueno, el aprendizaje siempre es amargo.

El juego dispone de una gran multitud de opciones, entre las que se encuentran: número de encuentros, duración del encuentro, nivel del ordenador (hasta un total de cuatro), selección del jugador (Jordan o Bird), saca el que encesta...

Técnicamente se trata de un gran juego, con unos gráficos grandes, movimientos y scroll muy fluidos y rápidos y, lo más importante, entretenido. Una buena pieza para todo aficionado al basket.

Es una verdadera pena que en un juego de este tipo no puedan participar dos jugadores, cada uno en su Gameboy. Es el clásico juego ideal para ello y habría servido para justificar un poco la dificultad que entraña jugar contra la máquina.

Consola:
GEMEBOY.

Lo mejor
El scroll, muy suave...

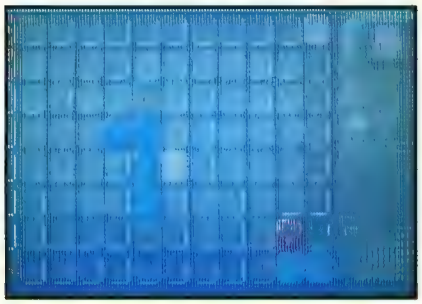
Lo peor:
Perder siempre.

Sonidos: 9
Gráficos: 7
Adicción: 9

ISHIDO

Un solitario

De las profundidades de la historia nos viene este antiguo y divertido juego, un puzzle que requiere de toda tu capacidad intelectual, estrategia y concentración: Ishido. Aprender a jugar no es nada difícil, sólo tienes que colocar 72 fichas sobre un tablero de 96 casillas, pero guardando la disposición de las mismas.



En breves palabras el juego consiste en que tienes seis piedras de colores diferentes y con seis anagramas o inscripciones, también diferentes, que forman un conjunto de 36 piedras. Cada piedra está repetida una vez, lo que hace un total de 72 piedras. Todas ellas están vueltas boca abajo y saldrán en un determinado orden. Pues bien, tu misión consiste en ir colocando una al lado de otra haciendo coincidir, o bien el color, o bien la inscripción, hasta haber terminado con todas las piedras.

Colocar todas las piedras no te convierte en un maestro, ya que después de jugar varias veces te darás cuenta de que resulta relativamente fácil. Lo más interesante del juego es aprender el camino de los cuatro senderos, es decir, el arte de colocar una piedra en la mitad de una cruz formada por otras cuatro piedras. Esto, aunque aparentemente resulte muy fácil, requiere una gran habilidad y poder de concentración, así como de observación.

Técnicamente se trata de un juego con pocos efectos de sonido, adecuados y suficientes, buenos gráficos y muy entretenido. Lo recomendamos a todos los jugadores a los que les gusta romperse el "coco" y que prefieren juegos tranquilos, en los que el tiempo o los reflejos no intervienen.

Consola:
LYNX.

Lo mejor
Estimula la inteligencia.

Lo peor:
Con el tiempo resulta monótono.

Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

HARD DRIVIN

Una carrera en 3D

Los juegos de carreras de coches siempre han levantado una gran expectación entre todo tipo de jugadores, incluso cuando sólo se trataba de correr sobre un circuito adelantando a otros vehículos. Ahora, con el paso del tiempo, los videojuegos se complican más y más, y así aparece este Hard Drivin', un simulador en gráficos vectoriales sólidos de lo más rápido.

El juego dispone de una gran cantidad de pistas diferentes, a lo largo de las cuales podemos, por supuesto, adelantar a los contrarios o realizar peligrosos "giros" de 360 grados. Parece simple, pero si no nos desplazamos a una determinada velocidad, puede que no lleguemos a realizar el giro completo y que caigamos desde el punto más alto.

El juego dispone de muy buena velocidad, gráficos a todo color, sonidos adecuados (algunos incluso digitalizados, como el cambio de marchas) y en cuanto a los factores negativos, está el control del vehículo, que por lo general se hace prácticamente incontrolable al alcanzar un determinado tipo de velocidad. Esto último puede deberse al tipo de control del mismo, muy diferente sería si dispusiésemos de un verdadero volante como el que incorpora la máquina recreativa de lo salones de juego.

Se trata, sin duda, de un juego adictivo, un tanto difícil de controlar y sobre todo, para los aficionados a las cuatro ruedas, entretenido.

Consola:
LYNX.

Lo mejor
Muy rápido.

Lo peor:
Incontrolable.

Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

GHOST AND PILOTS

Un arcade de las máquinas

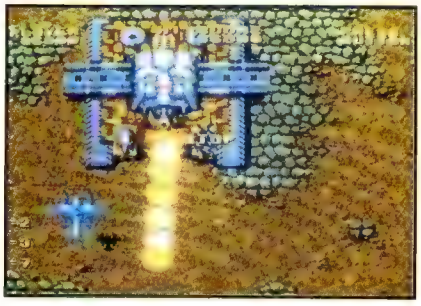
La bomba nos protege de los disparos enemigos.

Los juegos de masacrar aviones o incluso seres venidos de otros planetas, han estado desde siempre en los salones recreativos. Además, por lo general, son también el tipo de juegos que suelen atraer a más gente, y tienen la peculiaridad de resultar atractivos y muy adictivos.

Ghost and Pilots no se queda para nada atrás y ofrece la posibilidad de tener en casa uno de los mejores juegos de este tipo.

Durante el juego pueden participar uno o dos jugadores simultáneamente, cada uno controlando su propia avioneta y sus armas, que son los clásicos disparos inagotables de siempre y un determinado número de bombas, hay tres tipos para elegir, que nos servirán en el caso de que el enemigo se ponga difícil.

Además, disponemos de una ayuda valiosísima, como son una serie de aviones rojos que suelen volar juntos y que al ser destruidos nos ofrecen la posibilidad de obtener puntos, vidas, bombas o incluso mayor potencia de disparo. Esta última opción, la potencia de disparo, puede incrementarse sucesivamente, lo cual beneficia notablemente nuestra capacidad de ataque. Lo malo es que cada vez que nos alcanza un proyectil o uno de los aviones enemigos, perdemos todo ese potencial de fuego que en ocasiones tanto nos ha costado conseguir.



¿Me dá fuego, por favor?

Las fases del juego se limitan a lo clásico de siempre, manejamos un avión y debemos destruir a todos los enemigos que aparezcan a nuestro paso, después, tras un corto periodo de tiempo, nuestra misión consistirá en destruir la temida nave de fin de fase: un gigantesco engendro que, por lo general, nos empezará a disparar a diestro y siniestro con la intención de pararnos los pies. Una vez eliminado, todo vuelve a repetirse, pero eso sí, con distintos escenarios, más rivales y un enemigo final distinto.

Otras de las opciones más interesantes del juego, como es habitual en la consola Neo Geo, es la posibilidad de continuar la partida tantas veces como queramos, como si estuviésemos en las máquinas recreativas. También es posible, si hemos adquirido la tarjeta de RAM, grabar la última posición del juego y continuar en el mismo sitio otro día: realmente agradable y útil.

En definitiva, se trata de un juego con unos gráficos de mucha calidad, con efectos de sonido de película, en estéreo (por supuesto), un scroll rápido y suave y una adicción insuperable.

Consola:
NEO-GEO.

Lo mejor
Muy rápido y adictivo.

Lo peor:
Es difícil encontrarlo.

Sonidos: 9
Gráficos: 9
Adicción: 10

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45

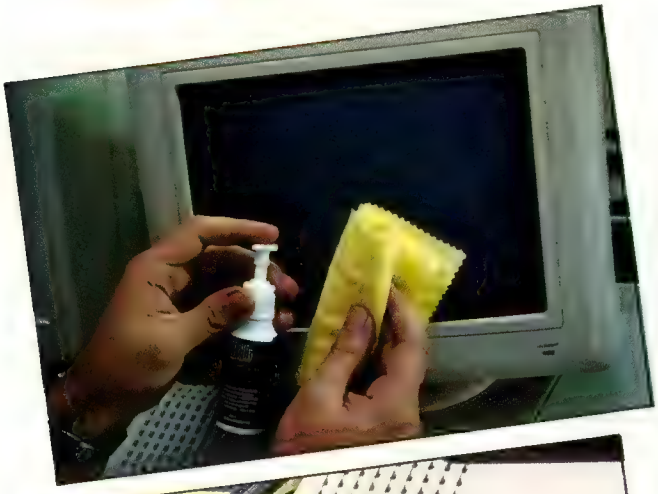
P.V.P: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43

P.V.P: 4.500 Ptas

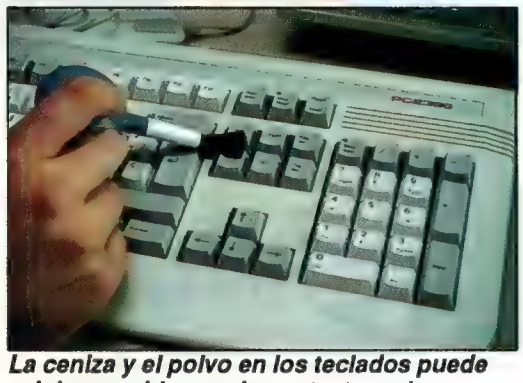
El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador

El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.

El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.



La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

POKES ACTION REPLAY II

Terminator II

Para ENERGIA INFINITA de T800: Situar como máximo cada vez que nos baje a &30, que es igual a !48 decimal. Direcciones 80B4 y 80B5.

Para los poseedores del Action Replay II hacer un TFD 80B4 y cuando suprima los primeros seis o siete códigos SUB pulsar ESC y salir al juego. Tendremos ENERGIA INFINITA.

- Para ENERGIA INFINITA de Sarah y Jonh, hacer lo mismo pero con las direcciones 80B6 y 80B7.

- Para BALAS INFINITAS en las fases de lucha, aumentar en la dirección 6387 el número de balas cuando estas se nos acaben hasta un máximo de nueve.

THUNDER BURNER

Nivel 2: XD 76
Nivel 3: CL 95
Nivel 4: LC 42
Nivel 5: PR 27
Nivel 6: ED 94
Nivel 7: AS 38
Nivel 8: JH 49
Nivel 9: VS 75
Nivel 10: ZN 52
Nivel 11: VK 39
Nivel 12: GT 84

CARDIAXX

Pulsa la tecla de pausa y teclea RACHEL seguido por la tecla de mayúsculas y G para detener el marcador de tiempo. Si tecleas CAROLILY en lugar de RACHEL, obtendrás energía infinita.

BABY JO

Nivel 2: YOUPI
Nivel 3: GLOUP
Nivel 4: MUMMY

COLABORA EN MEGAOCIO

Si tienes un programa, un artículo, un comentario o una idea, envíanosla a:

MEGAOCIO
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

ESPERAMOS TU COLABORACION

TECNO WORLD CUP (NINTENDO)

El primero de los equipos es el más fácil de derrotar, podemos meterle hasta más de 20 goles si somos hábiles. Para ello lo único que tenemos que hacer es avanzar dando quiebros contínuos y disparar a la portería en diagonal, desde el poste opuesto al que vamos a chutar.

A partir del segundo equipo, incluído éste, se empiezan a complicar un poco más las cosas. Los jugadores contrarios corren casi el doble que nosotros y van casi directos a arrebatarnos el esférico. La mejor técnica que podemos usar contra ellos son los quiebros al principio, cuando acabamos de hacernos con el control del balón, y centrar constantemente a los demás jugadores.

A partir del segundo equipo es casi imposible realizar jugadas individuales, por lo tanto no pierdas el tiempo intentando éste tipo de jugadas, en la mayoría de los casos perderás el control del balón y eso puede acabar con un gol en tu portería.

Un buen método para meter gol, aunque no siempre funciona, es realizar un centre alto desde uno de los extremos de mitad del campo, en diagonal, hacia la portería contraria. Si hemos dado algo de tiempo a nuestros jugadores, estos habrán llegado arriba y podrán rematar a puerta. En caso de que el portero despeje, siempre estamos a tiempo de intentar convertir ese balón perdido en gol.

OH NO! MORE LEMMINGS

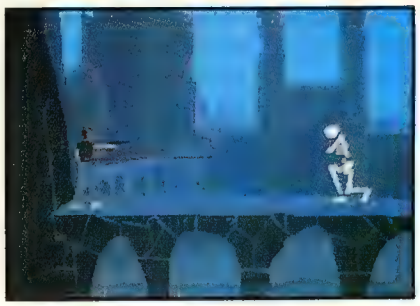
Si todavía no has conseguido salvar a los lemmings, aquí te ofrecemos la posibilidad de salvar hasta el último:

1. BCIQULMJCN
2. IHPUEMCKCM
3. LRUMICGLCF
4. SULKCMLMCO
5. UDMCCHVNCO
6. LKCIHTWOCL
7. MCCLVUDPCE
8. CKLWUDMQCO
9. CAHSTFOBDR
10. IHRTGMCCDI
11. LRTNICEDDM
12. RTGMCKLEDQ
13. TNICCIVFDN
14. OICOIWVGDO
15. ICGLWVOHDK
16. CILUTNIIDI
17. CAHSOFOJDK
18. KHSUFMCKDD
19. MPUNICGLDG
20. PUFMCOLMDK

ANOTHER WORLD

Otra de códigos para este fascinante videojuego de la empresa Delphine Software:

1. EDJI
2. HICI
3. FLLD
4. LIBC
5. CCAL
6. EDIL
7. FADK
8. KCIJ
9. ICAH
10. FIEI
11. LALD
12. LFEK



HEART OF CHINA

Una aventura espectacular

Heart of China es una aventura realmente sorprendente tanto por su espectacular tratamiento gráfico, como por las peripecias que tendrá que sufrir nuestro heróico protagonista.

Se trata de una aventura compleja en cuanto a las posibles soluciones para finalizarla con éxito. Y es que no existe una única manera de conseguir nuestros objetivos.

Esta versatilidad beneficia enormemente al jugador, pues su imaginación queda menos limitada que en otras aventuras. Además, proporciona un mayor número de horas de entretenimiento, puesto que, una vez completada la aventura, se puede volver a intentar por otros caminos.

Aquí vamos a tratar de guiar al jugador para que pueda conseguir completar con éxito esta aventura. Eso sí, advertimos que se trata sólo de una de las posibles soluciones.

En principio, nuestro carismático personaje, Jake Masters se encuentra en el puerto. Es hora ya de comenzar nuestra andadura.

Nos dirigimos en primer lugar al pueblo, donde podemos entrar en el bar. Realmente podremos apreciar lo que es un ambiente sórdido.

Sin más dilación, nos dirigimos a la barra y entablamos conversación con el camarero. Ah, y a la hermosa chica de la barra, sólo mirarla, pues sus "servicios" pueden no ser precisamente buenos para nuestra rebosante salud.

Hay que sonsacarle al camarero el paradero del ninja Zao Chi. Si seguimos insistiendo más de la cuenta, nos darán un toque de atención unos personajes con aspecto poco amistoso. Si los tratamos con cierta prudencia, no sólo salvaremos el pellejo, sino que aparecerá el buscado Zao Chi.

Una vez que estemos frente a frente con Zao Chi, debemos explicarle que necesitamos su valiosa ayuda para rescatar a la enfermera Kate Lomax. Cuando lo hayamos convencido para que colabore, aparece el primer problema: Chi se niega a volar en la avioneta ("pájaro flecha", como él llama a nuestro sofisticado aparato).

Pues eso, hay que tratar de explicarle cómo un artilugio así es capaz de volar. Nada mejor que hacerlo con un descriptivo ejemplo. Salimos a la calle, cogemos ese papel que no hace más que revolotear debido al viento, y hacemos con él un avión de papel. Entramos de nuevo en el bar y lo hacemos volar, con lo que dejaremos alucinado a Zao, y, sobre todo, quedará convencido, y se mostrará dispuesto a subir a bordo del "pájaro flecha".

A la izquierda del bar hay una herboristería. Entramos y hablamos con la mujer que hay tras el mostrador. Empezamos bien, pues ésta sólo se digna a hablar en mandarín, con lo que el proceso de comunicación se ve "ligeramente" complicado. Nada, nada, cambiamos de personaje, y hacemos que sea Chi el que hable.

Pedimos las hierbas medicinales, pero hay un problema: para hacer la receta, se necesitan los restos de comida (otros lo denominarían de forma menos elegante) de una gaviota.

Para ello, vamos al puerto, le damos a la gaviota la ciruela que lleva encima el ninja, y recogemos los mencionados restos (puafff, ¡que asco!). Nos presentamos nuevamente en la herboristería, y entregamos el preciado material. Conseguimos entonces las hierbas medicinales, un pasaporte falso y un mapa.

Bueno, por aquí no hay nada más que hacer. Vayámonos al aeropuerto. Antes de entrar en el avión, un oficial de inmigración nos dará la lata solicitándonos el pasaporte. En estas circunstancias, no es conveniente mostrar el pasaporte falso, lo mejor es hacernos los despistados, confundir como buenamente podamos al agente, y, largarnos rápidamente con el avión.

Por cierto que dentro del avión encontraremos una palanqueta, un garfio y una cuerda.

Asumiendo nuevamente el papel de Jake, nos metemos en la cabina del avión y nos dirigimos rumbo a la fortaleza de Li-Deng.

Cuando lleguemos al destino, encontraremos a un campesino lugareño y a una solícita vaca que se encuentra pastando plácidamente en el prado.

Hacemos que Chi hable con el citado campesino, haciéndole todo tipo de ofrecimientos para que nos dé a cambio su ropa.

Una vez conseguida la ropa, hacemos que Zao Chi se la ponga. Ciertamente, con ese aspecto, nadie diría que se trata de un temible ninja, ¿verdad?

Bueno, sigamos con lo nuestro. Hay que atrapar a la vaca. Tomamos para ello la cuerda, y la atamos. Pan comido.

Llegó la hora de la verdad. Chi debe dirigirse a la fortaleza de Li-Deng, con su atuendo de campesino con vaca incorporada. Con este camuflaje, daremos el pego, y Chi podrá introducirse en la fortaleza sin demasiados problemas.

Cuando Chi haya logrado entrar, lo primero que debe hacer es deshacerse de su ridículo y "oloroso" traje de campesino, y ponerse el mono negro de ninja, como mandan los cánones para estas situaciones de máxima tensión.

La primera preocupación de Chi debería ser encontrar la manera de ayudar a Jake para que éste se introduzca en la fortaleza. Para ello, conducimos a Chi hasta la gran pared lateral de la fortaleza, situada a la izquierda de la puerta de entrada. Una vez allí, se ata la cuerda al garfio y se lanza al otro lado de la pared, con el fin de que Jake pueda trepar por ella.

Reunidos de nuevo, Jake y Chi deben ir a la caseta del guardia, para ponerse de momento a salvo de miradas indiscretas.

Curioseando dentro de la caseta, encontramos una llave. Por supuesto, la tomamos "prestada". Quién sabe, es posible que nos haga falta más adelante.

Haciendo acopio de valor y fuerzas, corremos hacia la mansión situada en el centro de la fortaleza. Lo primero que observamos es un hall inmenso. Explorando por la izquierda, llegamos a un comedor, donde podemos conseguir una botella sobre la mesa. La cogemos.

Dirigiéndonos nuevamente hacia la izquierda, entramos en una mugrienta cocina. Lo primero que nos llama la atención es un enorme perro con cara de pocos amigos, protegiendo una puerta.

Si examinamos la botella que cogimos antes, llegamos pronto a la conclusión de que su contenido no le sentaría demasiado bien a un bichito tan simpático como el que acabamos de conocer. Pues eso, le vaciamos la botella en el cuenco de su comida, y nos quedamos para observar los efectos. Mientras tanto, cogemos ese hermoso par de pollos que cuelgan del techo, por si acaso los necesitamos.

Volviendo al comedor, empujamos la lámpara de aceite para provocar un incendio y crear una gran confusión.

Cuando el perro de la cocina deje de ser un problema, atravesamos la misteriosa puerta, y llegamos a una pequeña habitación. Hay un cuchillo. Lo cogemos.

Atravesamos una nueva puerta, y, ¡oh, sorpresa!. Allí está Kate. Pero rescatarla no va a ser sencillo, pues el malvado Li-Deng ha dejado dos serpientes enormes custodiándola.

Bueno, Jake tiene ahora ocasión de demostrar sus habilidades con el revólver. Disparamos a una de las serpientes, pero no podemos evitar que la otra muerda a la enfermera Kate, que cae al suelo medio desvanecida.

A partir de ahora, el tiempo apremia, pues hemos de conseguir ayuda inmediata para Kate. Además, ya han detectado nuestra presencia en el interior de la fortaleza.

Nos dirigimos hacia un balcón cercano, usamos la cuerda de una cortina para descender rápidamente y huir.

Corremos hacia el tanque, nos introducimos en él, lo ponemos en marcha con la llave que cogimos en la caseta del guarda.

Con el tanque, tendremos vía libre hacia el exterior de la fortaleza.

Cuando lleguemos al avión, nos ponemos en marcha a toda pastilla, pues los sicarios de Li-Deng nos siguen muy de cerca.

Tras aterrizar, no sin ciertos problemas, Jake debe ir en busca de ayuda, mientra Chi se encarga del cuidado de la cada vez más débil Kate. Chi debe coger una manta y un plástico que hay en el interior de la avioneta para arropar a la enfermera. Además debe alimentarla con las dos pocimas que lleva encima.

Tras unos momentos de tensión, Jake consigue ayuda, y atienden a Kate en Katmandú.

Mientras Kate se repone, Jake puede curiosear un poco por el pueblo. Lo primero es lo primero: ir a la oficina de telégrafos para enviar un te-

legrama a Lomax diciéndole que su hija está medianamente a salvo. Allí, Jake se entera de la guerra que está empezando a causar estragos por la zona, y decide que lo más seguro para Kate es llevarla a París. Pero para ello hay que poner a punto el avión, y repostar a mitad de camino, en Estambul. Hay que hacer los preparativos.

Nos dirigimos a la taberna del pueblo e invitamos a la parroquia a unas cuantas rondas de bebercio, con el fin de granjearnos su amistad y confianza, sin muchos resultados.

Nos vamos ahora a visitar al misterioso Lama del pueblo, quien no ve muy claras las intenciones de Jake.

Volvemos a ver qué tal está Kate, que se recupera. Curioso, Jake realmente empieza a sentirse atraído por la bella enfermera.

Tras esta breve visita de cortesía, volvemos a visitar al Lama, que ahora puede ver la buena intención que se refleja en el alma de nuestro héroe Jake, y nos ofrece algunas explicaciones reveladoras sobre los problemas que preocupan al pueblo de Katmandú.

Rápidamente, Jake debe volver a la taberna y ofrecer su revólver para que se pueda iniciar una revuelta contra el tirano que somete a esta buena gente.

Una vez derrocado al tirano Bojon, la gente está muy agradecida a Jake, y dispuesta a poner a punto la avioneta para facilitar la reanudación del proyectado viaje a París, vía Estambul.

Pero antes de irnos definitivamente, hay que pasarse por la chatarrería del pueblo, donde hay combustible.

Hecho todo esto, volamos hasta Estambul, donde debemos repostar, tras sobornar al empleado de turno.

Mientras tanto, tenemos tiempo para darnos un garbeo por la ciudad. En primer lugar, nos dirigimos hacia el club de oficiales, único lugar donde hay un teléfono, y así poder llamar a Lomax para informarle del punto de reunión concreto en París.

Pero, decididamente, las cosas no salen como Jake lo esperaba. La guardia personal del Nabab de Estambul le arresta y enchirona, por algún turbio asunto amoroso del pasado entre Jake y la hija del poderoso jeque.

Debemos guiar ahora a Kate. El primer problema es que no tenemos dinero para casi nada. Nos dirigimos al comercio cercano y vendemos el medallón de Kate. Para multiplicar la cantidad obtenida, jugamos al juego de las conchas con el trilero que aparece a las puertas de la ciudad.

Obtenida una buena suma de dinero, tenemos dos opciones: ir a la estación de tren, comprar un billete para París, y largarnos sin preocuparnos de Jake; o bien, podemos intentar rescatar a nuestro sufrido héroe. Nos decantamos por la segunda opción.

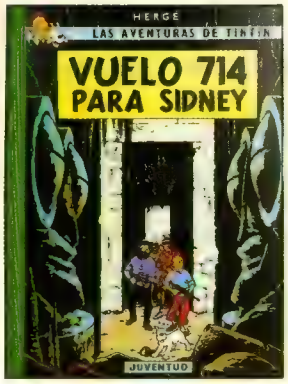
Vamos a la entrada de la ciudad, donde hay un chico vendiendo fruta, que nos ofrece una hermosa flor. A continuación vamos hacia una calle situada a la izquierda del suntuoso palacio del Nabab. Allí encontramos a una anciana que, a cambio de la flor, nos ayudará a liberar a Jake. Siguiendo sus consejos, nos hacemos con un camello, serramos los barrotes de la celda de Jake, y emprendemos la huída hacia la avioneta.

Para nuestra desesperación, vemos que una bomba acaba con la avioneta, y con Chi, que suponemos se encontraba en su interior.

No nos queda más remedio que huir en tren. Volvemos a la estación, compramos el billete correspondiente y emprendemos el viaje a París.

Tras superar unos breves inconvenientes, y recibir alguna que otra agradable sorpresa, llegamos a París, donde nuestros personajes, Jake y Kate, fueron felices y comieron perdices...THE END

Sergio Ríos Aguilar

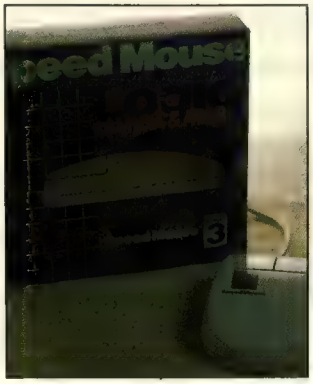


VUELO 714 PARA SIDNEY

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PAGINAS: 62
PRECIO: 720 rústica, 880 cartoné y 1.050 pesetas con lomo de tela.

Euestro amigo Tintín se ha visto envuelto en otra misteriosa aventura con su perrito Milú, el despistado profesor Tornasol y el capitán Haddock. Juntos acudirán a una convención, viajando, por casualidad, en el modernísimo avión de un hombre tan rico como tacaño. Los problemas comenzarán cuando el avión es secuestrado por uno de los hombres de confianza del multimillonario.

¿Quién anda destrás de todo esto? Por supuesto, lo has adivinado, no podía ser otro que Rastapopoulos, que intenta hacerse con el dinero del viejo avaro. Ahora nuestros amigos se encuentran ante un gran problema para salir de la isla con vida, pero un hecho extraordinario va a cambiar muchas cosas...



SPEED MOUSE

DISTRIBUIDOR: Dro Soft
PRECIO: 5.500 pesetas

Aunque el Amiga y el Atari ST se suministran con sus propios ratones, éstos no están libres de daños e incluso, puede llegar el caso de que no nos resulten demasiado atractivos, lo cual es un gran problema, ya que en estos ordenadores este instrumento es prácticamente vital para poder operar con ellos.

El ratón que distribuye Dro Soft dispone de dos botones accionados por microswicth, lo cual le proporciona un tacto inigualable y además dispone de un pequeño interruptor en su zona inferior que permite conmutar entre Atari y Amiga, para que el ratón funcione en ambos modelos sin problemas.

Por último sólo queda decir que hay una versión disponible para los PC, aunque es un poco más cara (5.900 pesetas). Incluye un disco con el software para el ratón, un pequeño manual de instrucciones y un conversor de 9 a 25 pin para el RS-232.

ROLLER

DISTRIBUIDOR: Proein S.A.
PRECIO: 19.900 pesetas

De la mano de la empresa española PROEIN S.A. nos llega este producto de alta calidad americano. Se trata, ni más ni menos, que de un trackball.

El periférico viene acompañado de dos discos, de 3.5 y de 5.25 (para todo tipo de ordenadores), con el software de instalación y algunas programas útiles. Además incorpora un interesante conversor de 9 a 25 patillas, con lo cual podremos conectar el trackball a cualquier RS-232 que soporte cualquiera de estos formatos. La mayoría de las salidas serie disponen de salidas de 25 pin.

Respecto al control del trackball, es muy suave y sobre todo ofrece una respuesta precisa en todo momento. Quizá lo más difícil sea acostumbrarse a su uso, sobre todo cuando usamos con frecuencia el ratón, pero una vez salvado este obstáculo no podremos pasar sin él.

SIGMA-RAY

SIGMA-RAY
DISTRIBUIDOR: Dro Soft
PRECIO: 3.600 pesetas

Así se llama uno de los últimos Joysticks distribuidos por DRO SOFT. Un atractivo modelo en el que predomina su diseño anatómico. Se adapta a la mano como un guante y dispone de unos disparadores de lo más suaves, el único problema que presenta es la incomodidad de los pulsadores posteriores de la palanca de mando.

El joystick dispone de cinco botones de disparo, un led testigo del mismo, un botón para activar o desactivar el autodisparo y cuatro ventosas que ofrecen una buena adherencia sobre una superficie lisa.

Este modelo es compatible con todos los modelos Atari, incluyendo el ST, Commodore 64, 128, Vic 20, Amiga, Msx, Amstrad CPC (el autodisparo no está disponible para este ordenador), Spectrum y Spectrum Plus (con su debido interface).

Correo

CPC

Dudas y software

Soy un asiduo lector de su revista y usuario del Amstrad CPC 464 Plus. Les escribo esta carta con el fin de que me solucionen las siguientes dudas y preguntas:
1. En el CPC 464 Plus, ¿dónde se conecta la unidad de disco? ¿y el controlador para ésta?
2. El programa Ultrasound, ¿se haya disponible en versión de cassette?
3. ¿Existe alguna versión de The Art Studio en cassette? En caso afirmativo, ¿dónde podría conseguirla?
4. El programa Graf. Screen Design que ofrecen en la sección de ofertas, ¿qué opciones y posibilidades ofrece?
5. ¿Existe o se está creando algún programa de aplicaciones o utilidades en cartucho?
6. ¿Qué tengo que hacer para suscribirme al Club Amstrad User?
7. Al ejecutar el programa "Video-cámara" (Animator CPC), publicado en el número 3 de la revista Amstrad Sinclair Ocio, me sale el mensaje de error "Unknown command" en las líneas de las extensiones del sistema Store y Recall. ¿A que puede deberse?

A. Antonio del Río (Madrid)

RESPUESTA:

Atendiendo por orden a las preguntas que has formulado:
1. Para conectar una unidad de disco, tanto al Amstrad 464 antiguo como al Plus, es necesario un controlador. El controlador se instala en el bus de expansión que tienen estas máquinas, el problema es que el bus de expansión del CPC viejo no coincide con el nuevo y por lo tanto todos los periféricos que se conectan a este son incompatibles.
2. El programa Ultrasound se encuentra disponible para el Amstrad CPC y lo puedes adquirir en la empresa LINE. C/ Anaka, 40. 20300 IRUN. Telf. (943) 61 55 35.
3. Según nuestras últimas noticias acerca de este programa, no sólo no se encuentra disponible en cinta, sino que además sólo funciona en una máquina con 128K de memoria. Lamentamos comunicarte que tu ordenador no puede ejecutar Art Studio.
4. El Diseñador de Gráficos Screen Designer ofrece las siguientes posibilidades:
Selección del modo de pantalla
Selección del repertorio de colores
Pintar puntos y trazar líneas y circunferencias en cualquier color
Rellenar áreas cerradas en cualquier color
Mostrar texto en cualquier posición
Mezclar texto con imágenes
Pintar con cursor de texto
Estampación de caracteres "tramados"
Conservación y utilización de "efigies"
Posibilidad de "teñido" de colores
Desplazamiento de pantalla (1 u 8 puntos)
Ampliación (4 ó 16 aumentos)
Archivo de imágenes en cassette
Archivo de "efigies" gráficas
Y operación con cinta o disco
5. Sí, en Inglaterra se han desarrollado bastantes cartuchos de aplicaciones para el Amstrad CPC, aunque no están disponibles aquí.
6. Simplemente haciendo un pedido de la sección de ofertas.
7. El mensaje anota que las extensiones del sistema no se reconocen, es muy probable que no hayan sido instaladas o, por el contrario, que estén mal instaladas. Revisa con especial atención las líneas data, pues es en éstas donde se encuentran las rutinas de esas nuevas instrucciones.

AMIGA

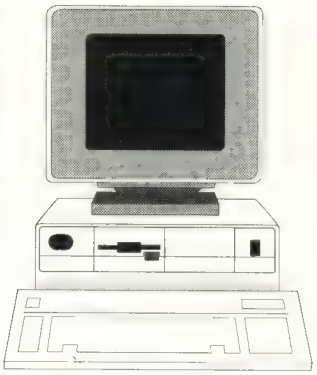
Rutinas y programas

Soy un usuario de vuestra revista y quisiera haceros varias preguntas sobre el Amiga:
1. ¿Cuáles son los mejores libros para aprender ensamblador y hardware sobre el 68000?
2. ¿Cuál es la dirección de inicio de la pantalla y como está organizada?
3. ¿Cómo puedo acceder al bit blitter (8361), al chip de animación (8362) y al chip de sonido (8364)?
4. ¿Cuáles son los mejores programas de música y de gráficos 3D?
5. ¿Cómo puedo acceder a las interrupciones y al teclado?

J.T.S. (Barcelona)

RESPUESTA:

1. Hay pocos libros que traten el ensamblador del 68000 en castellano, las librerías RAMA, ANAYA y PARANINFO disponen de algún título, ésta última, lo incluye en un libro que trata sobre los microprocesadores de 16 Bit.
2, 3 y 5. Puedes encontrar información técnica sobre estos temas en los libros Kernel del Amiga. Estos libros los puedes encontrar en la empresa ABC ANALOG. Telf. (91) 248 82 13.
4. Uno de los mejores programas de música para el Amiga, por no decir el mejor, es el Sound Blaster, y además, aunque resulte increíble, es de dominio público. Es el que usan muchos de los músicos para sus videojuegos. Músicas como las de los juegos The Killing Game Show, Hard Drivin o The Blues Brothers, están realizadas con este programa.
Respecto al programa de gráficos 3D que más nos ha llamado la atención, está el Real 3D. Uno de los mejores programas para la edición de gráficos en tres dimensiones sólidos y con diferentes texturas. El solo dará volumen a tus gráficos 3D.



Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Quisiera mantener contacto con chicos interesados en el tema de los Hackers para formar un club. Prometo contestar a todas las cartas. Prometo contestar a todas las cartas. Prometo contestar a todas las preguntas. Fcº. Jose Ortega Gónzalez; C/ Príncipe Alfonso Nº 8 A Atico dcha (23002 Jaén).

GALICIA

Me gustaría contactar con gente que tenga la Placa AT Brigboard de Commodore para Amiga 2.000 para que me explicara la partición del disco duro. Carlos Vazquez Veiga. Apdo 446 (15080 La Coruña). Tlf.: 981/ 28 21 05

CASTILLA-LEON

Vendo ampliación memoria 512 K interna Amiga 500 . Precio 6.000 negociable. También cambio mapas trucos y soluciones de RPG y aventuras. Interesados escribir: francisco Blazquez Arauzo. Avda/ J. Antonio 11-1º A. Aranda 09400 o llamar 947 / 50 32 41

Vendo Atari 520 STE con menos de un año de uso, un ratón, 7 programas con instrucciones y manual en castellano, algún contacto para comprar, cambiar y vender juegos, y 120 juegos por 85.000 ptas o precio a convenir. Llamar al 947 / 20 62 11.

Vendo programas originales baratos como Devpac, Gac, Diskpokerart y muchos más a un precio sobre 400 ptas. Llamar al 926 / 22 7979 96 y preguntar por Javier. Ciudad Real de 3 a 11. Todos los días.

MADRID

Club Mega Soft PC 5 1/4 y 3 1/2. Juegos y utilidades a los primeros 15 que escriban. El alucinante Gulden Axe de Regalo y más regalos para el resto. Mandar lista a: Club Mega Soft, C/ Austria 1, 2º I Leganes 28916- Madrid. Tlf.: 91 / 680 06 99

Cambio, Vendo y compro programas originales para PC 5 1/4. Interesados llamar al Tlf.: 91/ 650 39 62 y preguntar por Carlos o enviar listas a: carlos Solang ; marquesa Viuda de Aldama 52, Chalet 26. 28109 La Moraleja - Madrid.

CANARIAS

Me gustaría conocer a algún usuario de PC en discos de 3 " que me enseñe a hacer intros y demos. Si quereís llamar al 928 / 76 54 18 de 15'00 a 16'00 hora peninsular. Preguntar por Raúl.

ARAGON

¿ Te envuelve la magia del Amiga ?. escribenos. " Mystyc ". Aptdo. 1544 (50001 Zaragoza).

¿ Te envuelve la magia del Amiga ?. escribenos. " Mystyc ". Aptdo. 1544 (50001 Zaragoza).

CATALUNA

Se ha formado un Club (Club Sonic) para la Master System. Si deseas pertenecer al Club dónde se compran, venden y cambian juegos, envía 50 ptas en sellos a: Gregorio Jiménez. Pasaje 2 de Mayo, nº 2 -1º-3ª. 08840 Viladecans Barcelona.

Desearía contactar y conocer a usuarios del Amstrad CPC 6128 que lo sepa todo sobre Código Máquina y sobre el lenguaje ensamblador-desensamblador para que me enseñase. Máxima seriedad. Sólo Barcelona. Tlno.: 93/ 373 69 36. Preguntar por Juan Antonio. Gracias.

VALENCIA

Atención: Se vende monitor Philips VGA monocromo por solo 25.000 ptas. Completamente nuevo. Preguntar por Javier. Tlf.: 96/ 363 83 47 o escribir a: Javier Barat Broseta; C/ Cervantes, 38 Pta. 1ª (46110 Godella - Valencia).

Atención: Vendo CPC 6128, monitor color, ideal para todos, juegos, joystick, revistas y mucho más. Pide información sin compromiso 96 / 280 83 30. Fernando; C/ Miguel Malonda 2. Palma de Gandía. Valencia. Seriedad. Confianza.

ADVERTENCIA: David Toledo Esquina cuyo Tlf.: 96 / 363 05 33, vende programas para Commodore Amiga, pero te envía discos que no funcionan y luego si te he visto, no me acuerdo.Os lo dice uno que ha picado

Vendo tarjeta Hércules marca Tandon MGC-5143 para PC XT / AT. Nueva poco uso con manual. Precio a convenir. Escribir a Juan Carlos Camarasa; C/ San Roque 13, 46610 Guadasuar - Valencia.

Club J.B.B. Soft. Poseemos últimas novedades para Amiga. Enviamos lista de programas. Club J.B.B. Soft; c/ Cervantes 38, Pta.1ª (46110 Godella-Valencia Tlf.: 96 / 363 83 47

Oferta única: vendo para Amiga, Indiana Jones, Maniac Mansion, Loom, Night Shift y Monrey Island. (Todos originales: con caja, gafas, claves...) Uno 2.000 ptas. Todos 5.000. J.R. Perez. C/ Angel Villena 8, Pta. 36 Valencia 46013.

Programas de Amiga. Envío lista. Escribir o llamar a Javier B.B. Tlf.: 96 / 363 83 47

PAIS VASCO

Se cambian juegos y programas para Amiga. Ultimas novedades internacionales escribir a : Kick Soft. C/ Mamariga 61 1º Izda. 48980 Santurce (Vizcaya).

Si estas interesado en cambiar juegos y programas para PC 3 1/2 no lo dudes mas y escribe a : Modeland C/ Parraguirre 79 1º D Santurce - 48980 Vizcaya, o si lo prefieres, llama al 94 / 461 07 25 Israel. También vendemos revistas atrasadas de informática.

Buscamos gente a la que le guste el ordenador. No tenemos perjuicios sexistas ni racistas, aunque nos gustaría contar con más chicas para PC o Amiga. Club 8 1/ 2 Soft. C/ Sabino Arana Nº 28, 1 C (48140 Igorre- Bizkaia).

OFERTAS

COMPLEMENTOS

- **FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE**
  REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE**
  REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- **CPC 464 COLOR**
- REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 COLOR**
  REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- **CABLE AUDIO CPC 6128**
  REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- **ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4**
  REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.

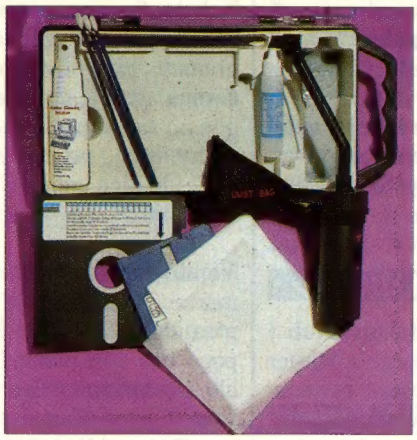
- **CABLE PROLONG. CPC 464**
  REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- **KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4**
  REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- **JOYSTICK AMSTICK CPC**
  REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- **KIT LIMPIACASSETTES CPC**
  REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- **DISCOS VÍRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC**
  REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

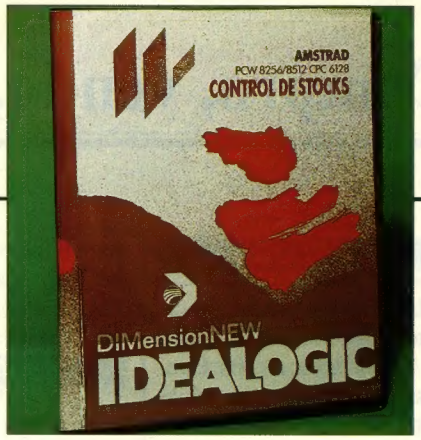
- **CONTROL STOCKS PCW/CPC**
  REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- **REGISTRO FACTURAS CPC/PCW**
  REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- **MATEMATICAS CPC**
  REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- **ESTADISTICA CPC**
  REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- **CPC USER Nº 1 CPC 6128**
  REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 2 CPC 6128**
  REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 3 CPC 6128**
  REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 4 CPC 6128**
  REF.593 P.V.P. 2500 ptas.

LIBROS

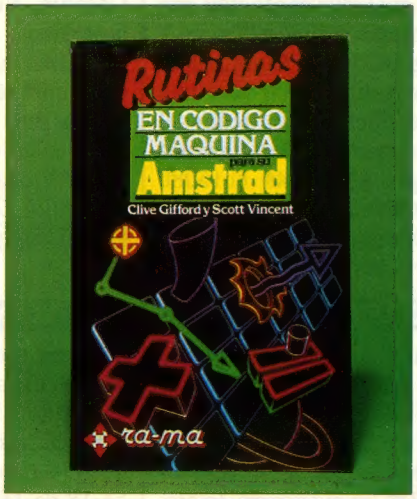
- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981**
  REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- **GUIA PROGRAMADOR CPM**
  REF.503 P.V.P. 2800 ptas.



- **CABLE PROLG. CPC 6128-664**
  REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



- **CPC USER Nº 5 CPC 6128**
  REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- **GESTI BASKET (CPC)**
  REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- **DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA**
  REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- **AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA**
  REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.



JUEGOS

- **Sport 88 CPC CASSETTE**
  REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- **HMS Cobra CPC 3"**
  REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- **ATROG CPC 3"**
  REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- **Red October CP 3"**
  REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- **Prohibition CPC 3"**
  REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- **Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3"**
  REF.521 P.V.P. 2900 ptas.

¿PODRAS SUPERARLOS?

¿QUIEN HA RAPTADO A MARY?

Maupiti Island cautivará tu imaginación con el realismo de sus efectos de sonido, música fluida y la belleza de sus gráficos.

Asimismo, absorberá tu atención, descubriendo esa isla paradisíaca, manteniendo el suspense hasta que hayas solucionado los muchos misterios y pistas de este juego.

Primera clase en INVESTIGACION POLICIACA.

RESCATA LAS NAVES PERDIDAS EN GALAXIAS QUE EL HOMBRE NO IMAGINA

Dirige un equipo de seguridad altamente especializado, con la más avanzada tecnología espacial, preparado para superar los mayores obstáculos en las peores condiciones.

Un gran juego estratégico con 28 misiones de creciente nivel de dificultad.

Lankhor

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

System 4 DE ESPAÑA, S. A.

Disponible para los Ordenadores:
PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - Amiga y Atari ST.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

LORICIEL presenta...

PARAGLIDING SIMULATION

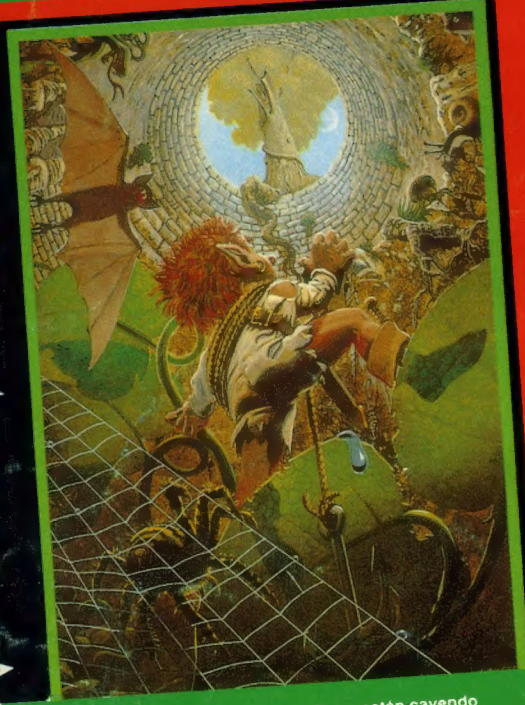
PANTALLAS 16 BITS

¡¡La primera simulación de parapente!!
Gracias a esta fantástica simulación, descubre los gozos y las dificultades del parapente.

SON SHU SI

¡ El rey Shou Seou ha sido abatido por una infección ! Está bajo los efectos de un hechizo y la única manera de salvarle es destruir al malvado Taar-ka !

NO BUDDIES LAND



El pueblo de Bud corre un gran peligro: están cayendo chaparrones sobre él. Tú eres el único que puede ayudar a nuestro héroe a subir a las nubes y alcanzar al demonio que se ha escapado de la botella en la que le habías hecho prisionero hace 224 años.

LORICIEL

EXPOSE SOFTWARE

LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid.

Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC c/ Arco Iris, 75
Tels. 456 49 08 / 09 Barcelona.